

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan pada dasarnya merupakan suatu upaya untuk memberikan pengetahuan, wawasan, keterampilan, dan keahlian tertentu pada individu guna mengembangkan bakat serta kepribadian mereka. Pendidikan membuat manusia berusaha mengembangkan dirinya sehingga mampu menghadapi setiap perubahan yang terjadi akibat adanya kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Masalah pendidikan perlu mendapat perhatian dan penanganan yang lebih baik menyangkut berbagai masalah yang berkaitan dengan kualitas dan kuantitasnya. Begitu penting pendidikan sehingga harus dijadikan prioritas utama dalam pembangunan bangsa. Oleh karena itu diperlukan mutu pendidikan yang baik sehingga tercipta proses pendidikan yang cerdas, damai, terbuka, demokratis, dan kompetitif.

Pendidikan tidak dapat dipisahkan dari proses pembelajaran. Menurut Oemar Hamalik (2006:239) Pembelajaran adalah suatu kombinasi yang tersusun meliputi unsur-unsur manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur yang saling mempengaruhi untuk mencapai tujuan pembelajaran. Menurut Syaiful Sagala (2009:61) Pembelajaran adalah membelajarkan siswa menggunakan asa pendidikan maupun teori belajar yang merupakan penentu utama keberhasilan pendidikan. Sedangkan menurut Undang-undang sistem Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003 menyatakan pembelajaran adalah proses interaksi peserta didik dengan pendidik dan sumber belajar pada suatu lingkungan belajar.

Adanya penetapan nilai minimal kelulusan atau KKM siswa yang ditentukan oleh pemerintah, dengan demikian para orang tua serta siswa merasa perlu ada bimbingan belajar terutama di sekolah yang merupakan pendidikan formal. Jenis pendidikan formal terbagi atas pendidikan umum, kejuruan, akademik, profesi, vokasi keagamaan dan khusus. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 pasal 15 SISDIKNAS tentang pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan siswa terutama untuk bekerja di bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan merupakan salah satu jenjang menengah yang mempersiapkan siswa menguasai keterampilan sesuai dengan bidang keterampilannya untuk memasuki lapangan kerja, siap kerja, serta memberikan bekal untuk lanjut kependidikan kejuruan yang lebih tinggi.

SMKN 1 Balige merupakan salah satu lembaga formal pendidikan yang memiliki program studi keahlian Teknik Permesinan, dimana para lulusan-lulusannya diharapkan mampu bersaing di dunia usaha khususnya di bidang Permesinan. Salah satu mata pelajaran produktif yang mendukung tercapainya mutu lulusan yang terampil dan kreatif adalah mata pelajaran Menggambar Teknik. Pada mata pelajaran Menggambar Teknik siswa diharapkan mampu mengaplikasikan dan mengamalkan ilmunya, sebagai manfaat dari menggambar teknik adalah sebagai media komunikasi diperlukan untuk memberikan kejelasan pada suatu ide tau rencana dari seseorang kepada komunikasiya, baik itu seorang karyawan, pimpinan, user/pengguna dan sebagainya. Untuk itu siswa harus benar-benar menguasai jenis, manfaat, cara

penggunaan, dan aplikasinya dalam dunia industri. Sehingga siswa dapat bersaing dan mampu memenuhi tuntutan dunia kerja.

Berdasarkan hasil wawancara dengan salah satu guru mata pelajaran menggambar teknik yang ada di SMKN 1 Balige mengatakan bahwa: “ Di SMK N 1 Balige telah memiliki fasilitas komputer dan LCD. Akan tetapi dalam proses pembelajaran berlangsung di kelas X Program Teknik Permesinan, guru belum memaksimalkan penggunaan media pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran audiovisual berbasis video belum pernah diterapkan dalam proses pembelajaran. Dalam kegiatan pembelajaran materi penggunaan alat-alat gambar masih menggunakan metode ceramah dan tanya jawab. Hasil ulangan materi penggunaan alat-alat gambar masih ada siswa yang kurang dari nilai rata-rata ketuntasan minimum (KKM) yaitu 70, dan untuk meningkatkan nilai siswa tersebut adalah dengan mengadakan remedial”. Nilai siswa yang relatif rendah selalu menjadi tantangan tersendiri bagi guru bidang studi tersebut. Sehingga perlu kiranya untuk melakukan usaha-usaha untuk mencari solusi dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa. Terkait dengan hasil belajar siswa, ada banyak faktor yang dapat mempengaruhi. Sebagaimana yang telah diketahui bahwa dalam keseluruhan proses pendidikan dalam kegiatan belajar merupakan kegiatan yang paling pokok. Ini berarti bahwa berhasil tidaknya pencapaian tujuan pendidikan, banyak dipengaruhi oleh faktor bagaimana proses belajar yang dialami peserta didik, baik faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar itu sendiri maupun faktor lain yang ada diluar individu tersebut. Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua

yaitu , faktor internal dan faktor external. Adapun faktor internal yaitu faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar , sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada di luar individu.

Menurut Nursyaidah (2014), Faktor internal yang mempengaruhi belajar peserta didik dikelompokkan kedalam 3 faktor, yaitu : (1) Faktor jasmani yang terdiri dari faktor kesehatan dan cacat tubuh. (2) Faktor psikologis sekurang-kurangnya ada tujuh faktor yang tergolong ke dalam faktor psikologis yaitu: intelegensi, perhatian, minat, bakat, motif, kematangan dan kesiapan. (3) Faktor kelelahan dapat dibedakan menjadi dua yaitu: kelelahan jasmani dan kelelahan rohani. Sedangkan Faktor eksternal yang mempengaruhi belajar peserta didik yang antara lain berasal dari (1) Faktor orang tua utamanya adalah cara mendidik orang tua terhadap anaknya. (2) Faktor yang berasal dari masyarakat anak tidak lepas dari kehidupan masyarakat. (3) Faktor yang berasal dari sekolah, dapat berasal dari guru, mata pelajaran yang ditempuh, metode yang diterapkan dan media dan alat pembelajaran.

Berdasarkan kondisi tersebut maka perlu dikembangkan media pembelajaran yang dapat mengaktifkan dan meningkatkan hasil belajar siswa melalui penerapan pengetahuan, bekerja sama dalam memecahkan masalah, dalam hal ini guru tidak hanya sebagai penengah tetapi juga sebagai teman diskusi dalam kelompok belajar. Menurut Talizaro tafonao (2018), Peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia pendidikan. Media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan pengirim kepada

penerima sehingga dapat merangsang pikiran , perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk belajar. Sama dengan apa yang dikatakan oleh (Ruth Lautfer, 1999) bahwa media pembelajaran adalah salah satu alat bantu mengajar bagi guru untuk menyampaikan materi pengajaran, meningkatkan perhatian siswa dalam proses pembelajaran.

Agar siswa dapat memahami materi tidak hanya secara kelompok, namun secara individu juga dapat memahami materi yang diajarkan, dan mampu saling mendiskusikan masalah tersebut dengan teman-temannya. Dalam permasalahan tersebut, peneliti menerapkan pengembangan media audiovisual berbasis video.

Seiring berkembangnya zaman yang ditunjang dengan hadirnya teknologi dan informasi, menyebabkan dunia pendidikan juga mengalami perubahan. Telah banyak ditemukan media pembelajaran untuk menunjang kegiatan belajar mengajar . sehingga hal ini juga berpengaruh dalam metode yang digunakan para pengajar. Berbagai macam media pembelajaran tersebut juga berfungsi untuk menarik minat siswa agar dapat mengikuti proses belajar dengan baik. Akan tetapi banyaknya media pembelajaran tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal. Hal salah satunya yaitu kurangnya pengetahuan dari para fasilitator untuk memanfaatkan berbagai media pembelajaran tersebut. kini telah banyak media pembelajaran yang efektif untuk mencapai keberhasilan dalam proses belajar mengajar antara lain : (1) media visual, (2) media audio, (3) media audio visual, (4) media peta dan globe, (5) media fotografi, (6) serba aneka.

Salah satu media pembelajaran yang sedang berkembang saat ini adalah media audio visual. Menurut Nyoman Jampe, Kadek Riza Puspita (2017) media yang tepat digunakan untuk membantu guru dalam memperbaiki aktivitas pembelajaran mengamati yaitu salah satunya dengan menggunakan media audiovisual. Penggunaan media ini dapat mengoptimalkan hasil belajar siswa karena media ini bisa dilihat dan didengar serta siswa bisa lebih fokus terhadap pembelajaran yang disampaikan oleh guru.

Dengan pertimbangan di atas, maka perlu diadakan penelitian tentang peningkatan kualitas pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar teknik mesin khususnya fungsi dan sifat gambar, garis dan huruf dalam gambar, penggunaan alat-alat gambar, konstruksi geometris, cara-cara proyeksi yang dipergunakan pada gambar kerja, aturan-aturan dasar untuk penyajian gambar dan lain-lainnya, dengan menggunakan media pembelajaran dalam bentuk media audiovisual berbasis video.

Media pembelajaran audio visual berasal dari kata audible dan visible, audible yang artinya dapat didengar, visible artinya dapat dilihat. Dalam Kamus Besar Ilmu Pengetahuan audio adalah hal-hal yang berhubungan dengan suara atau bunyi. Audio berkaitan dengan indera pendengaran, pesan yang akan disampaikan dituangkan kedalam lambang-lambang auditif, baik verbal(kedalam kata-kata/bahasa lisan) maupun nonverbal. Visual adalah hal-hal yang berkaitan dengan penglihatan; berfungsi sebagai penglihatan diterima melalui indera penglihatan dihasilkan atau terjadi sebagai gambaran dalam ingatan. Jadi Audio-

visual adalah alat peraga yang bisa ditangkap dengan indera mata dan pendengaran yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar.

Media pembelajaran audio visual berbasis video adalah media pembelajaran yang dirancang khusus untuk menunjang proses pembelajaran siswa yang berkaitan dengan pengetahuan dekratif dan pengetahuan prosedural yang terstruktur dengan baik yang dapat diajarkan dengan pola kegiatan yang bertahap, selangkah demi selangkah, Arends (1997 : 66)

Media pembelajaran tersebut adalah sebuah media pembelajaran yang berpusat pada siswa (*Student Centered*) dan berpusat pada guru (*Teacher Centered*) dimana siswa ikut berpartisipasi dalam kelompok kecil selama proses pembelajaran berlangsung untuk membantu menumbuhkan proses pembelajaran yang lebih mendalam. Dalam media pembelajaran tersebut, siswa dihadapkan pada situasi pemecahan masalah dalam kelompok. Kemampuan berpikir kritis siswa dikembangkan melalui diskusi kelompok, penyampain pendapat dalam diskusi kelompok.

Pelaksanaan pembelajaran dilatar belakangi oleh beberapa aspek. Diantaranya aspek psikologis, kultural atau sosial budaya, dan pedagogis. Adapun inti dari semua itu adalah sebagai pendidik, tugas dan tanggung jawab guru yang paling utama ialah mendidik, yaitu membantu subjek didik untuk membantu keberhasilan dalam belajar. Sebelum memberikan bimbingan belajar kepada siswa, guru diharuskan mengenal dan memahami tingkat perkembangan anak didik, sistem motivasi atau kebutuhan, pribadi, kecakapan dan kesehatan mental yang dimiliki oleh siswa sebelum berhasil dalam belajar. Menurut Bisrul

Miftachul Asrol (2016), media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk bahan pembelajaran, sehingga dapat merangsang perhatian, minat, pikiran, dan perasaan siswa dalam kegiatan belajar untuk mencapai tujuan belajar. media audiovisual merupakan salah satu yang menjadi perantara atau alat penyampaian informasi yang mempunyai suara, gambar, gerakan, animasi, dan cahaya.

Dan secara umum tujuan bimbingan belajar bertujuan agar setelah mendapatkan pelayanan bimbingan belajar siswa dapat mencapai perkembangannya secara optimal sesuai dengan bakat, kemampuan dan nilai-nilai yang dimiliki. Secara khusus, tujuan bimbingan belajar agar siswa dapat (1) mengenal, memahami, menerima, mengarahkan dan mengaktualisasikan potensi secara optimal, (2) mengembangkan berbagai keterampilan belajar, (3) mengembangkan suasana belajar yang kondusif, dan (4) memahami lingkungan pendidikan. Berdasarkan permasalahan mengenai hasil belajar, maka penelitian tentang **Pengembangan Media Audio Visual Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik SMK N 1 Balige T.A 2020/2021**, perlu untuk dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Kegiatan belajar mengajar kurang menarik minat siswa.
2. Siswa kurang bergairah dan jenuh saat mengikuti pelajaran gambar teknik.

3. Hasil belajar siswa kelas X pada materi menggambar teknik masih relatif rendah.
4. Guru masih belum maksimal dalam menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis video.
5. Masih kurangnya penggunaan media yang berfungsi sebagai pendamping belajar peserta didik, yang dapat menunjang pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini terarah dan terfokus maka dilakukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Pengembangan *audio visual* ini menggunakan pendekatan saintifik.
2. Materi pada penelitian ini hanya dibatasi pada materi menggambar konstruksi geometris
3. Tahap penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada tahap kelayakan media.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran *audiovisual* berbasis video pada materi menggambar konstruksi geometris pada siswa kelas X?
2. Bagaimana pendapat para validator terhadap media pembelajaran *audiovisual* berbasis video pada materi menggambar konstruksi geometris pada siswa kelas X?

3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *audiovisual* berbasis video pada materi menggambar konstruksi geometris pada siswa kelas X?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini adalah untuk :

1. Mengembangkan media interaktif dalam proses pembelajaran menggambar konstruksi geometris .
2. Mengetahui pendapat para validator terhadap media pembelajaran *audiovisual* berbasis video pada materi menggambar konstruksi geometris.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran *audiovisual* berbasis video pada materi menggambar konstruksi geometris.

1.6 Manfaat Penelitian

Setelah dilakukan penelitian mengenai pembelajaran diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya kepada pendidik, pengembang pendidikan yang bersufat teoritis dan praktisi:

1. Secara teoritis hasil penelitian diharapkan bermanfaat sebagai sumbangan pemikiran bagi guru-guru, pengelola, pengembang, dan lembaga-lembaga pendidikan dalam dinamika pelaksanaan pembelajaran teori, bahan perbandingan bagi peneliti yang lain yang membahas dan meneliti permasalahan yang sama.
2. Secara praktis, hasil penelitian ini dapat bermanfaat untuk memperluas wawasan guru dan pengembang pendidikan khususnya guru-guru teknik

permesinan agar dapat lebih mengembangkan media pembelajaran dengan baik.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

1. Media pembelajaran ini memiliki komponen-komponen yang memungkinkan siswa untuk mudah mempelajarinya, karena media pembelajaran ini bersifat interaktif, sehingga siswa bisa menentukan pilihan materi.
2. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi disajikan dengan menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi, dan video.
3. Media pembelajaran dilengkapi dengan soal-soal latihan sehingga siswa dapat mengevaluasi materi yang dipelajarinya.

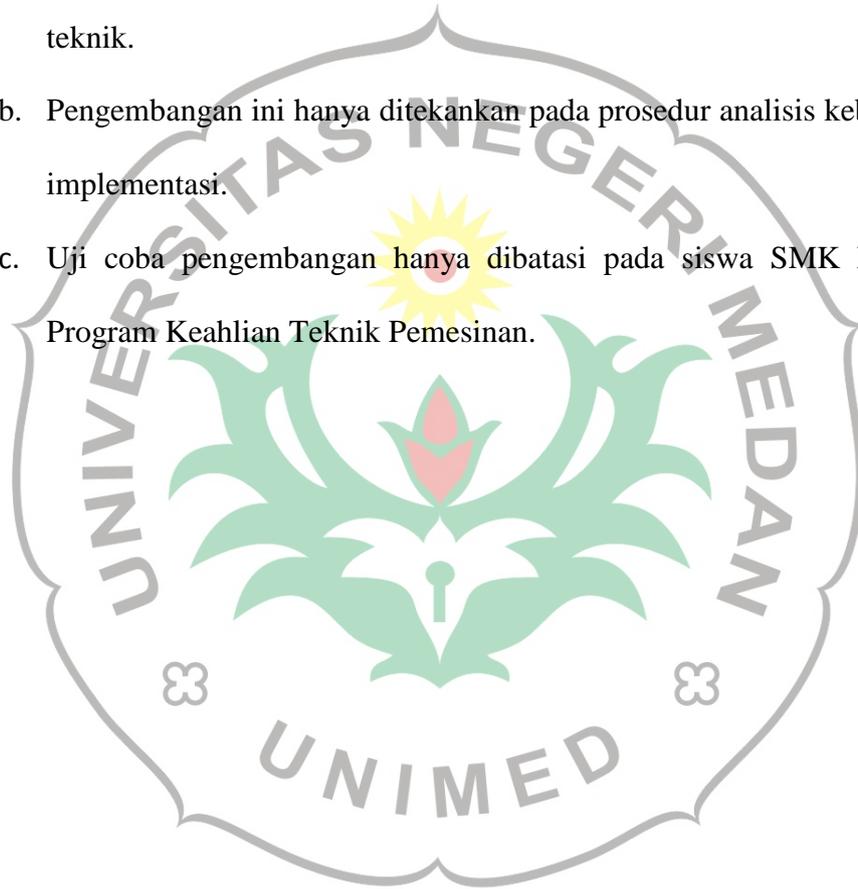
1.8 Pentingnya Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis multimedia interaktif, diharapkan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik dan efisien sehingga mendorong motivasi belajar siswa. Pengembangan ini juga ditujukan untuk guru dalam menyediakan media pembelajaran berbantuan komputer untuk menyampaikan materi pelajaran.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan media pembelajaran ini terdapat beberapa keterbatasan, antara lain:

- a. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada satu pokok materi yaitu kompetensi dasar mengklasifikasi huruf, angka, dan etiket pada gambar teknik.
- b. Pengembangan ini hanya ditekankan pada prosedur analisis kebutuhan dan implementasi.
- c. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada siswa SMK N 1 Balige Program Keahlian Teknik Pemesinan.



THE *Character Building*
UNIVERSITY