

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah salah satu hal yang diperlukan setiap individu. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menjadikan diri lebih baik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan fungsi pendidikan ini, maka peran guru menjadi penentu keberhasilan misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Guru bertanggung jawab mengatur, mengarahkan, dan menciptakan suasana kondusif.

Memasuki era sekarang, pendidikan tidak hanya bersifat regional, namun telah berkembang sampai tingkat global. Sekarang akan mudah dijumpai siswa dengan berbagai ras, perbedaan, keunikan dan keanekaragaman dalam satu kelas. Selain itu penggunaan teknologi pada pembelajaran seperti komputer, LCD, jaringan komputer, dan video pembelajaran sangat membantu pendidik dalam menyampaikan materi. Namun masih ada sekolah yang belum dilengkapi sarana dan prasarana seperti yang telah disebutkan. Selain itu pendidik juga harus mempunyai kemampuan dalam memanfaatkan teknologi dalam mengajar. Dan

masih ada beberapa pendidik yang masih tidak terlalu mengerti atau kurang terbuka dengan perkembangan teknologi.

Salah satu teknologi yang dapat digunakan dalam proses belajar mengajar sesuai dengan perkembangan zaman saat ini adalah media pembelajaran, khususnya yaitu video pembelajaran. Mengapa media video dipilih sebagai media pembelajaran? Menurut *American Hospital Association* pada 1978 dalam Belawati (2003) mengungkapkan bahwa media video memiliki kelebihan tersendiri, yaitu :

- a. Bermanfaat untuk menggambarkan gerakan, keterkaitan dan memberikan pengaruh terhadap topik yang dibahas
- b. Dapat diputar ulang
- c. Dapat dimasukkan teknik lain seperti animasi
- d. Dapat dikombinasikan antara gambar diam dan gambar bergerak
- e. Proyektor standar dapat ditemukan dimana-mana.

Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran praktik yaitu media pembelajaran yang mengandung unsur *audio visual* (gerak dan suara). Media pembelajaran yang mengandung unsur audio visual yaitu video pembelajaran. Video pembelajaran adalah salah satu media yang dirancang secara sistematis dengan berpedoman kepada kurikulum yang berlaku dan dalam pengembangannya mengaplikasikan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program tersebut memungkinkan peserta didik mencermati materi pembelajaran secara lebih mudah dan menarik. Adapun salah satu video pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu video animasi *stop motion*.

Stop motion animation sering pula disebut *claymation* karena dalam perkembangannya, jenis animasi ini sering menggunakan *clay* (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik *stop motion animation* merupakan animasi yang dihasilkan dari pengambilan gambar berupa obyek (boneka atau yang lainnya) yang digerakkan setahap demi setahap. Dalam pengerjaannya teknik ini memiliki tingkat kesulitan dan memerlukan kesabaran yang tinggi.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan kejuruan pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP/MTs atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama/setara (UU Nomor 20 Tahun 2013, Pasal 1 ayat 3). Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. (UU Nomor 20 Tahun 2013, Penjelasan Pasal 15).

Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 5 Medan merupakan sekolah yang mempersiapkan siswanya terdidik agar terampil dan siap dalam dunia kerja dibidangnya masing-masing. Terdapat beberapa program keahlian pada SMK Negeri 5 Medan, salah satunya yaitu Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Dalam program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, salah satu mata pelajaran yang ada yaitu konstruksi utilitas bangunan.

Mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan pada siswa kelas XI program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan. Mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan mempelajari

tentang suatu kelengkapan fasilitas bangunan yang digunakan untuk menunjang tercapainya unsur-unsur kenyamanan, kesehatan, keselamatan, dan mobilitas dalam suatu bangunan. Mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan merupakan gabungan dari teori dan praktik. Pada teori sendiri, siswa akan mendengarkan penjelasan awal yang akan disampaikan oleh guru. Sedangkan pada praktik, siswa akan menggambarkan apa yang telah dijelaskan oleh guru sesuai materi yang telah disampaikan. Pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan, materi yang ada salah satunya yaitu detail pintu dan jendela.

Di SMK Negeri 5 Medan, mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan dikenal sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang dipahami oleh siswa. Kurangnya pemahaman siswa tersebut dikarenakan pembelajaran yang berlangsung masih menggunakan metode ceramah dan menggunakan papan tulis. Namun pada kondisi sekarang, mengharuskan proses belajar mengajar dilakukan dari rumah. Selain itu, alat praktek yang akan digunakan siswa masih kurang memadai. Mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan kelas XI DPIB dilaksanakan pada hari rabu. Dimasa sekarang dilakukan dengan durasi jam pelajaran 30 menit setiap pertemuan.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan di SMK 5 Negeri Medan, peneliti melakukan wawancara singkat dengan guru mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan. Dari hasil wawancara yang didapat, narasumber mengatakan bahwa salah satu masalah yang terjadi yaitu kurangnya motivasi dan minat siswa dalam proses belajar mengajar pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan. Kurangnya minat belajar siswa terjadi dikarenakan kurangnya konsentrasi, dan perhatian siswa saat mengikuti pembelajaran. Kemudian disaat kondisi sekarang

yang mengharuskan pembelajaran dari rumah, siswa semakin susah dan sulit untuk memahami materi yang disampaikan. Dalam proses belajar mengajar, memang dibutuhkan taktik yang tepat agar siswa merasa senang dan sangat antusias mengikuti pembelajaran proses pembelajaran teori maupun praktik. Hal ini tentunya tidak terlepas dari peran guru sebagai fasilitator di dalam kelas.

Guru sebagai fasilitator harus mampu menghidupkan suasana kelas yang menyenangkan agar dapat kondusif sehingga siswa dapat memahami pembelajaran dengan baik. Salah satu upaya guru dalam menjadikan proses belajar mengajar menjadi lebih menarik salah satunya yaitu membuat inovasi pembelajaran. Inovasi pembelajaran bertujuan agar materi yang disampaikan dapat diserap dengan baik oleh setiap siswa. Inovasi pembelajaran juga dapat didukung oleh perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Adapun salah satu bentuk inovasi pembelajaran berbasis teknologi informasi dan komunikasi yaitu media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang ada yaitu media pembelajaran video animasi. Media pembelajaran yang menampilkan animasi atau simulasi masih belum diterapkan oleh guru sehingga menjadi salah satu kekurangan penggunaan media pembelajaran. Salah satu video animasi yang ada yaitu video animasi *stop motion*. Untuk itu dengan konsep penajian video animasi *stop motion* diharapkan siswa akan lebih mudah dan cepat dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru sesuai dengan kompetensi yang ingin dicapai dalam pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran video animasi *stop motion* merupakan salah satu upaya pemanfaatan teknologi digital yang ada pada saat ini. Hal ini menjadi suatu keharusan untuk mengatasi kesulitan dalam proses pembelajaran. Kesulitan

dalam proses pembelajaran dapat mengakibatkan beberapa dampak, yaitu kurangnya semangat belajar siswa, kesulitan dalam memahami materi, pembelajaran kurang menyenangkan, pembelajaran kurang aktif, kurangnya interaksi antara siswa dan guru, serta kesulitan-kesulitan lainnya. Dalam rangka meningkatkan minat dan daya ingat siswa agar lebih dapat menerima materi serta pencapaian pembelajaran, maka media video animasi *stop motion* ini digunakan.

Penggunaan video animasi *stop motion* sebagai media pembelajaran sudah dikembangkan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Mulai dari yang diperuntukan ke siswa sekolah dasar hingga siswa sekolah menengah atas, ataupun sekolah menengah kejuruan. Video animasi *stop motion* yang telah ada dibuat dan dikembangkan berdasarkan topik pembahasan materi yang sedang peneliti ambil. Sebagai contoh, pada mata pelajaran ilmu budaya, maka isi dan video animasi *stop motion* tersebut memuat tentang materi ilmu budaya tersebut. Namun pada saat ini belum dijumpai video animasi *stop motion* dengan topik konstruksi utilitas bangunan khususnya pada materi detail kusen pintu dan jendela.

Salah satu penelitian yang ada yaitu berjudul “Pengembangan Video Animasi *Stop Motion* Pembuatan Kue dari Tepung Beras Pada Mata Pelajaran Kue Indonesia”. Penelitian ini adalah salah satu dari beberapa penelitian yang mengembangkan video animasi *stop motion*. Pada pengembangan ini, video *stop motion* yang dikembangkan memuat tentang cara atau prosedur bagaimana cara membuat kue tradisional yang berasal dari tepung beras. Peneliti mengembangkan video *stop motion* ini agar siswa dapat melihat langsung praktek bagaimana cara membuat kue tersebut. Pengembangan ini menghasilkan dua video animasi stop

motion yang masing-masing video terdiri dari dua kue yang berbeda. Masing masing video memiliki durasi sepanjang 5 dan 6 menit.

Pengembangan tersebut juga memiliki keterbatasan antara lain yaitu : (1) Dikarenakan video animasi *stop motion* yang dihasilkan memuat bagaimana cara atau prosedur membuat kue tradisional dari tepung beras, maka peneliti sedikit keterbatasan dalam menyiapkan alat-alat dapur yang harus digunakan. (2) Pada pengembangan ini video yang dihasilkan adalah dua video animasi, hal itu menyebabkan kesulitan peneliti dalam proses syuting maupun editing.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis melakukan penelitian mengenai pengembangan media pembelajaran yang menarik, kreatif, dan inovatif. Latar belakang tersebut mendorong penulis untuk mengembangkan suatu media pembelajaran dengan mengambil judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi *Stop Motion* Detail Kusen Pintu dan Jendela pada Mata Pelajaran Konstruksi Utilitas Bangunan Kelas XI Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 5 Medan”. Pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* ini diharapkan dapat menjadi alternatif untuk memperbaiki mutu pembelajaran pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang ada terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar. Adapun masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Masih ada beberapa guru yang tidak terlalu mengerti teknologi atau kurang terbuka dalam perkembangan teknologi yang ada.
2. Kurangnya motivasi belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan di SMK Negeri 5 Medan.
3. Adanya kesulitan yang dialami siswa dalam memahami konsep materi tentang detail kusen pintu dan jendela
4. Pembelajaran kurang efektif dimana siswa masih kurang memahami materi pembelajaran yang diberikan
5. Pengembangan video pembelajaran berbasis video animasi *stop motion* belum banyak dilakukan oleh guru.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan, agar permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini lebih terarah dan tidak menyimpang maka peneliti membatasi cakupan masalah yaitu hanya mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* dan uji kelayakan media pembelajaran video animasi *stop motion* pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan khususnya pada materi detail kusen pintu dan jendela.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah ada, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* detail kusen pintu dan jendela pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi *stop motion* detail kusen pintu dan jendela pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk Penelitian

Tujuan dari pengembangan ini yaitu :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* detail kusen pintu dan jendela pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi *stop motion* detail kusen pintu dan jendela pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan.

1.6 Manfaat Penelitian Pengembangan

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan ini, yaitu :

1. Bagi kepala sekolah

Sebagai alternatif dalam dunia pendidikan agar dapat mengembangkan kreatifitas guru untuk membuat media pembelajaran yang menarik dan memberikan inovasi bagi penelitian pengembangan.

2. Bagi guru

Sebagai masukan serta evaluasi untuk membantu guru dalam menghemat tenaga pada proses pembelajaran, guru diharapkan menggunakan teknologi informasi dan komunikasi seperti komputer, alat peraga atau media lainnya.

3. Bagi siswa

Sebagai pemicu dalam meningkatkan semangat motivasi dan pemahaman serta dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri khususnya pada materi kompetensi detail kusen pintu dan jendela dalam mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan ditengah-tengah perkembangan teknologi yang semakin canggih ini.

4. Bagi peneliti selanjutnya

Sebagai dasar pemikiran, rujukan, sumber informasi dan bahan referensi bagi penelitian selanjutnya agar bisa lebih dikembangkan dalam materi-materi yang lainnya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Video pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran pada materi detail kusen pintu dan jendela dalam bentuk video animasi *stop motion*.

Pengembangan video pembelajaran animasi *stop motion* menghasilkan satu video pembelajaran dengan durasi video kurang lebih 10 menit. Video ini memuat materi tentang kompetensi detail kusen pintu dan jendela. Dalam video pembelajaran ini memuat intro, pendahuluan, isi materi, latihan, dan outro. Teknik pembuatan video menggunakan animasi *stop motion* yang akan membuat video lebih menarik. Video

akan disebar dalam bentuk CD/DVD kepada guru mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan di SMK Negeri 5 Medan serta disebar dengan cara penguploadan pada youtube.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran video animasi *stop motion* ini diharapkan menjadi salah satu alasan dalam meningkatkan minat belajar siswa pada kompetensi detail kusen pintu dan jendela mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan. Selain pertimbangan tersebut siswa diarahkan untuk membangun pemahamannya dengan mengaitkan hal yang dilihat di kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembangan

Asumsi keterbatasan pengembangan media pembelajaran video animasi *stop motion* detail kusen pintu dan jendela pada mata pelajaran konstruksi utilitas bangunan ini adalah:

1. Asumsi Pengembangan

- a) Media pembelajaran animasi *stop motion* detail kusen pintu dan jendela ini dapat membuat meningkatnya minat siswa dalam proses pembelajaran.
- b) Peserta didik dapat memahami materi dengan mudah.
- c) Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan dipilih sesuai dengan bidangnya. Selain itu juga validator ahli media yang sudah cakap dalam bidang multimedia.

d) Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidak layak produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan pengembangan

- a) Produk yang dihasilkan hanya memuat materi tentang kompetensi detail kusen pintu dan jendela.
- b) Uji validasi dilakukan pada validasi ahli dan uji coba empiris (uji coba lapangan).