

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah bagian penting dalam kehidupan manusia. Menurut Sukoco (2014:216) pendidikan adalah dilakukan oleh orang dewasa termasuk di dalamnya guru, membantu anak didik mencapai tujuan yang diinginkan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu lembaga pendidikan yang menghasilkan lulusan siap terjun di dunia kerja. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional pada pasal 15 mengemukakan bahwa pendidikan kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. Djatmiko (2003:9) menyatakan bahwa pendidikan vokasi adalah pendidikan yang menyiapkan terbentuknya keterampilan, kecakapan, pengertian, perilaku, sikap, kebiasaan kerja dan apresiasi terhadap pekerjaan-pekerjaan yang dibutuhkan oleh masyarakat dunia usaha/industri.

Dalam pendidikan kejuruan sangat diperlukan adanya proses pembelajaran yang baik, sehingga materi yang diberikan pengajar dapat diterima oleh siswa. Metode penyampaian oleh guru juga mempengaruhi tersampainya materi pembelajaran kepada siswa. Dalam hal ini siswa juga harus fokus terhadap mata pelajaran yang sedang di pelajari atau disampaikan oleh guru.

Kegiatan pembelajaran yang aktif, kreatif, efektif dan menyenangkan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Salah satunya adalah melalui penggunaan media pembelajaran. Guru sebagai salah satu komponen penentu proses belajar mengajar

dituntut mempunyai sejumlah kemampuan. Salah satunya adalah menciptakan suasana belajar yang kondusif, misalnya dengan memilih media pembelajaran yang sesuai dengan materi pelajaran (Azhar Arsyad, 2015). Dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi tentunya berkembang pula sumber belajar yang digunakan. Pemanfaatan media pembelajaran sebagai hasil dari kemajuan teknologi terutama media pembelajaran yang bersifat multimedia sangat diharapkan untuk menunjang proses berjalan dengan baik dan efektif. Media pembelajaran berbasis video adalah penyampaian pengetahuan atau keterampilan dengan menggunakan video. Video untuk belajar harus memiliki sedikitnya dua elemen yaitu visual dan audio. Elemen visual berguna untuk menyediakan sumber utama informasi yang mudah dipahami dan dilarkaskan dengan elemen audio yang digunakan untuk menguraikan informasi.

Dari hasil observasi awal penelitian diketahui bahwa kurikulum yang digunakan oleh guru SMK Negeri 1 Lubuk Pakam adalah kurikulum 2013. Di tahun 2017 telah terjadi revisi yang menghasilkan perubahan nama program keahlian dan mata pelajaran. Teknik Gambar Bangunan menjadi Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Salah satu mata pelajaran dasar program keahlian DPIB adalah Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) yang merupakan mata pelajaran perubahan dari mata pelajaran Kewirausahaan (KWU) sebelumnya.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara proses pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan yang terjadi di sekolah masih menekankan siswa untuk mendengar guru selama guru menjelaskan, mencatat, mengerjakan soal-soal yang jawabannya identik dengan penjelasan guru. Hal tersebut membuat siswa menjadi pasif, dan hanya menghafalkan apa yang dijelaskan guru tanpa disertai

pemahaman terhadap materi tersebut, sehingga membuat siswa bosan dan bingung. Sedangkan bila siswa diajarkan metode pembelajaran praktik/lapangan akan muncul minat siswa terhadap pelajaran tersebut. Dikarenakan metode pembelajaran praktik/lapangan bertujuan melatih serta meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menerapkan pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh untuk dilakukan di kehidupan nyata atau lapangan, pekerjaan, atau tugas yang sebenarnya. (Sudjana 2005 : 157-158).

Dari hasil wawancara dengan guru PKK di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam, Ibu Lapanria Silaen, S.Pd mengatakan bahwa bila siswa diajarkan secara teori, maka minat siswa terhadap pelajaran PKK kurang. Sedangkan bila siswa diajarkan metode pembelajaran praktik/lapangan akan muncul minat siswa terhadap pelajaran PKK. Tetapi sayangnya guru masih sulit menemukan media pembelajaran yang tepat.

Media pembelajaran yang digunakan Ibu Lapanria adalah media pembelajaran langsung, dengan model ceramah, mencatat, dan mengerjakan soal. Ketuntasan Kompetensi Minimal (KKM) di sekolah tersebut untuk mata pelajaran PKK adalah 75. Namun, nilai rata-rata ulangan harian yang diperoleh siswa hanya sekedar 60-70 atau dapat dikatakan tidak mencapai KKM. Dan untuk mencapai KKM tersebut, guru harus melaksanakan remedial bagi siswa yang nilainya di bawah KKM.

**Tabel 1.1 Daftar nilai hasil belajar Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI DPDIB Kompetensi Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.**

Tahun Pelajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
2018/2019	<75	17	56.7%	Tidak Kompeten
	75-79	7	23.3%	Cukup Kompeten
	80-89	4	13.3%	Kompeten
	90-100	2	6.7%	Sangat Kompeten
Jumlah		30	100%	

Berdasarkan hasil observasi, proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran langsung, dengan model ceramah, mencatat, dan mengerjakan soal kurang efektif dilakukan dalam mata pelajaran PKK. Di dalam mata pelajaran PKK siswa diharapkan dapat menghasilkan suatu produk jadi bukan hanya teori. Maka dari itu sarana belajar berupa video dengan Jobsheet lebih tepat dilakukan didalam mata pelajaran PKK.

Media video merupakan media yang dapat dilihat dan dapat didengar dengan kata lain sebagai media audio-visual. Hasil penelitian Francis M. Dwyer (1978) menyebutkan bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang disampaikan melalui pesan yang disampaikan melalui tulisan sebesar 10%, audio 10%, visual 30%, dan audio-visual 50%, dan apabila ditambah dengan melakukan maka akan mencapai 90%.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud untuk melakukan penelitian pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media video untuk menghasilkan media pembelajaran yang efektif dan mampu melengkapi proses pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan. Dengan penelitian ini diharapkan dapat terwujud sebuah media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan belajar secara mandiri, yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Berbasis Video Di Smk Negeri 1 Lubuk Pakam”**

#### **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas maka dapat diidentifikasi pokok-pokok masalahnya sebagai berikut:

1. Hasil belajar Produk Kreatif Dan Kewirausahaan pada siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam masih belum mencapai ketuntasan, dengan standar kelulusan minimal (KKM) yaitu 75.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru mata pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Kelas XI DPIB SMK Negeri 1 Lubuk Pakam masih kurang efektif.
3. Siswa tidak berperan aktif dalam perolehan pengetahuan dan kurang memahami teori yang disampaikan menggunakan ceramah.
4. Belum diterapkannya media pembelajaran video dalam meningkatkan hasil belajar PKK pada siswa kelas XI DPIB di SMK N 1 Lubuk Pakam.

### **C. Pembatasan Masalah**

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, mengingat begitu luas dan kompleksnya permasalahan, maka peneliti membatasi masalah yang akan diteliti, yaitu:

1. Peneliti ini hanya akan menggunakan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.
2. Materi pokok yang diajarkan dalam penelitian adalah KD 3.8 Menerapkan Proses Kerja Pembuatan Prototype Produk barang/jasa.
3. Penelitian ini dilaksanakan hanya sampai pada tahap kelayakan produk.
4. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas XI program keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2020/2021.

### **D. Rumusan Masalah**

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

1. Bagaimana Pengembangan Media Pembelajaran Bentuk Video Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Kelas XI SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Bagaimana Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Bentuk Video Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Program Keahlian Desain

Pemodelan Dan Informasi Bangunan Kelas XI SMK Negeri 1 Lubuk Pakam  
Tahun Ajaran 2020/2021.

#### **E. Tujuan Pengembangan Produk**

Sesuai dengan rumusan masalah seperti diuraikan diatas, maka penelitian pengembangan ini mempunyai tujuan sebagai berikut:

1. Mengembangkan Media Pembelajaran Bentuk Video Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Kelas XI SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2020/2021.
2. Mengetahui Tingkat Kelayakan Media Pembelajaran Bentuk Video Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif Dan Kewirausahaan Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Kelas XI SMK Negeri 1 Lubuk Pakam Tahun Ajaran 2020/2021.

#### **F. Manfaat Penelitian**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat diantaranya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Manfaat secara teori dalam penelitian ini adalah dapat menambah ilmu pengetahuan serta mengembangkan wawasan baru dalam pengembangan media pembelajaran berbentuk video dan sebagai masukan dan bagi informasi bagi guru untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi Sekolah

Memberikan masukan yang baik bagi kepala sekolah sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan. Dan membantu guru dalam pemilihan media pembelajaran yang sesuai, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan.

### b. Bagi Peneliti Selanjutnya

Sebagai informasi dan masukan bagi peneliti yang lain atau calon guru untuk proses penelitian selanjutnya dalam menerapkan media pembelajaran yang tepat selama proses pembelajaran mengajar.

## G. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) siswa kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Desain diaplikasikan dalam computer dengan menggunakan aplikasi *filmora*.

Pada pengembangan media berbasis video, media yang dilengkapi dengan teks, gambar, video dan audio. Media pembelajaran berisikan penjelasan tentang materi menerapkan proses kerja pembuatan prototype produk barang/jasa. Kapasitas penyimpanan kurang dari 200 *mega byte* (MB) yang dapat dengan mudah disimpan dalam bentuk CD maupun *flasdisk*.



## **H. Pentingnya Pengembangan**

Penelitian pengembangan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran pemanfaatan limbah kayu pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) siswa kelas XI Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Lubuk Pakam. Perlu dilakukan untuk dapat membantu guru menyediakan media pembelajaran dalam bentuk video untuk menjelaskan materi pembelajaran yang memiliki peran penting dalam bidang keahlian produktif dan dunia kerja, sehingga siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan dan tertarik untuk belajar mandiri.

## **I. Asumsi dan keterbatasan pengembangan**

### **1. Asumsi pengembangan**

Beberapa asumsi yang mendasari pengembangan media pembelajaran pemanfaatan limbah kayu pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) bagi siswa SMK Negeri 1 Lubuk Pakam.

- a. Semua siswa yang menempuh mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan dapat mempelajari pemanfaatan limbah kayu menggunakan media pembelajaran yang dibuat.
- b. Produk Kreatif dan Kewirausahaan mempunyai tujuan untuk membekali siswa pengetahuan dan keterampilan dibidang keahlian yang ditekuni agar mampu menjadi lulusan yang memiliki kompetensi dan siap bersaing didunia kerja. Hal tersebut dapat dicapai dengan pembelajaran yang efektif dan aktif sehingga siswa termotivasi untuk belajar mandiri mengenai materi yang diajarkan dengan menggunakan media pembelajaran berbentuk video.

- c. Dengan menggunakan media pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada pemanfaatan limbah kayu guru tidak perlu repot mengulangi materi yang sudah dijelaskan kepada siswa.
- d. Dengan pengembangan media pembelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan pada pemanfaatan limbah kayu yang dideain semenarik mungkin, dapat membantu guru dalam menyediakan media pembelajaran serta mampu membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya.

2. Keterbatasan pengembangan

Pengembangan media video pembelajaran ini juga memiliki keterbatasan yaitu:

- a. Materi yang digunakan dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan masih terbatas, hanya membahas tentang KD 3.8 Menerapkan Proses Kerja Pembuatan Prototype Produk Barang/Jasa.
- b. Validasi media dilakukan hanya kepada 2 ahli materi, 1 ahli media, 1 ahli bahasa dan juga pengguna melalui angket.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY