

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Seiring berkembangnya zaman, teknologi berkembang dengan pesat. Begitu pula halnya dengan Sumber Daya Manusianya yang memaksa kita untuk terus berkembang dalam menciptakan inovasi-inovasi baru guna mendukung perkembangan zaman yang semakin modern. Dengan semakin handalnya Sumber Daya Manusia dalam mengoperasikan berbagai alat dan teknologi yang ada, maka akan banyak juga lembaga-lembaga yang akan berdiri dengan sendirinya dengan Sumber Daya Manusia yang kompeten sesuai bidangnya masing-masing. Salah satu lembaga yang sangat perlu diperhatikan yaitu lembaga pendidikan di mana lembaga pendidikan ini sangat berperan penting dalam memajukan kesejahteraan negara dengan melahirkan putra-putri bangsa yang berwawasan luas.

Sama halnya seperti perkembangan teknologi di mana seiring perkembangan zaman, lembaga pendidikan dituntut untuk selalu berinovasi dalam menciptakan alat/media pembelajaran, bahan ajar, serta sistem pendidikan yang memadai perkembangan zaman yang dihadapi, contohnya seperti media pembelajaran. Menurut Baharun (2016) media pembelajaran merupakan seluruh alat dan bahan yang dapat digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Media pembelajaran sendiri sangat berperan penting dalam lembaga pendidikan di mana media pembelajaran mempunyai peranan dalam memudahkan peserta didik dalam menyerap/menangkap pelajaran. Media

pembelajaran tidak semata hanya dikemas dalam satu variasi melainkan banyak variasi. Beberapa jenis media pembelajaran di antaranya, yaitu:

- Media berbasis manusia (guru, instruktur, tutor, main-peran, kegiatan kelompok, *field-trip*).
- Media berbasis cetak (buku, penuntun, buku latihan, alat bantu kerja, dan lembaran lepas).
- Media berbasis visual (buku, charta, grafik, peta, gambar, transparansi, *slide*).
- Media berbasis audio-visual (video, film, program *slide tape*, televisi).
- Media berbasis komputer (pengajaran dengan berbantuan komputer, video interaktif, *hypertext*).

Hal ini didasari oleh situasi dan kondisi pembelajaran yang memungkinkan pengajar/guru untuk melakukan inovasi terhadap media yang akan digunakan dalam pembelajaran. Menurut Makmur dan Thahier (2015), inovasi berasal dari Bahasa Inggris, *innovation* yang berarti perubahan sehingga inovasi dapat didefinisikan sebagai suatu proses kegiatan manusia dalam menemukan sesuatu yang baru yang berkaitan dengan *input*, proses, dan *output*, serta dapat memberi manfaat dalam kehidupan manusia. Berdasarkan pendapat tersebut, inovasi yang dilakukan mempunyai tujuan tersendiri, inovasi mempunyai cara-cara tidak biasa untuk menarik sasarannya. Maka dari itu diperlukan Sumber Daya Manusia yang mumpuni untuk melakukan inovasi-inovasi tersebut, termasuk inovasi dalam media pembelajaran.

SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan merupakan salah satu lembaga pendidikan yang mempersiapkan siswanya agar siap di dunia kerja di bidangnya masing-masing. Salah satu program keahlian yang ada di sekolah ini adalah Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Jurusan ini merupakan jurusan yang mempelajari tentang perancangan bangunan, pelaksanaan pembuatan gedung, dan perbaikan gedung. Pelajarannya meliputi kegiatan belajar menggambar teknik, gedung, dan apartemen, menghitung biaya bangunan, melaksanakan pembangunan, serta memelihara Konstruksi dan Utilitas Gedung. Gambar Teknik merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang diajarkan di kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.

Hasil observasi dan wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, pembelajaran saat ini masih dilakukan secara semi daring. Di mana guru dan siswa masih melakukan pembelajaran melalui aplikasi *Zoom Meeting* maupun *Whatsapp* sedangkan siswa diperbolehkan ke sekolah di hari-hari tertentu dan hanya saat akan mengumpulkan tugas. Adapun media yang dipakai dalam pembelajaran menggambar teknik yaitu hanya berupa buku cetak dan *Microsoft Powerpoint* dimana guru tetap menjadi sumber utama dalam menyampaikan pelajaran atau biasanya metode ini disebut dengan metode konvensional. Ada beberapa kendala yang berpotensi menghambat proses pembelajaran secara daring tersebut salah satunya yaitu saat melakukan pembelajaran dengan sistem daring, jaringan internet sering mengalami masalah putus koneksi, hal ini bisa dikarenakan oleh kualitas jaringan yang tidak bagus, alhasil saat guru sedang dalam tahap menerangkan pelajaran, beberapa siswa tidak dapat mengikuti

pembelajaran secara optimal. Hal ini lantas membuat siswa dituntut untuk melakukan pembelajaran secara mandiri di luar jam sekolah. Seperti yang diketahui bahwa beberapa siswa memiliki kecenderungan minat belajar yang sangat minim, hal ini disebabkan di antaranya kurang adanya ketertarikan terhadap membaca buku di mana buku merupakan salah satu media pembelajaran utama saat ini. Selain itu, ukuran buku juga menjadi salah satu faktor pemicu sebagian besar siswa enggan untuk mempelajarinya saat berada di luar rumah, hal ini didasari pula dengan ukuran buku yang biasanya relatif besar dan berat sehingga siswa enggan untuk membawanya kecuali dalam keadaan mendesak seperti saat akan ada ujian atau tugas.

Berdasarkan hasil dari observasi yang dilakukan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dapat diketahui bahwa dari 32 orang siswa, terdapat 34% atau sebanyak 11 orang siswa berada dalam kategori tidak kompeten, 28% atau sebanyak 9 orang siswa berada dalam kategori cukup kompeten, 28% atau sebanyak 9 orang siswa berada dalam kategori kompeten, serta 9,3% atau hanya 3 orang siswa yang berada dalam kategori sangat kompeten. Berdasarkan dari data yang telah dijelaskan, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar Gambar Teknik siswa kelas X pada Program Keahlian Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2021/2022 belum optimal dikarenakan masih terdapat banyak siswa yang nilainya berada di bawah Kriteria Ketuntasan Minimum. Berikut daftar nilai siswa kelas X pada Program Keahlian Teknik Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1

Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2021/2022 yang diperoleh dari guru mata pelajaran Menggambar Teknik di semester ganjil adalah sebagai berikut:

**Tabel 1.1.**

**Daftar Hasil Belajar Mata Pelajaran Menggambar Teknik Siswa Kelas X DPIB Semester Ganjil T.A 2021/2022 SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan**

Nilai	Jumlah Siswa	Kategori
95 – 100	3	Sangat Kompeten
85 – 94	9	Kompeten
75 – 84	9	Cukup Kompeten
< 75	11	Tidak Kompeten
<b>Jumlah</b>	32 Orang	

*Sumber : Guru mata pelajaran gambar teknik SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.*

Guru menyadari pentingnya penggunaan media alternatif dalam proses pembelajaran terlebih saat melakukan pembelajaran jarak jauh. Namun karena keterbatasan pengetahuan dan keterbatasan waktu, guru mengalami kesulitan dalam menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kondisi saat ini.

Guru menganggap bahwa media pembelajaran yang ada belum sepenuhnya mendukung proses pembelajaran tersebut. Guru menyadari pada saat melakukan pembelajaran dalam sistem daring, dibutuhkan lebih dari sekedar media cetak atau pun *Microsoft Powerpoint* guna menunjang proses pembelajaran yang kurang optimal, mengingat hal ini didasari oleh keterbatasan akses internet serta kurangnya minat peserta didik dalam melakukan pembelajaran secara mandiri.

Salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengoptimalkan pembelajaran dalam jaringan yaitu melakukan inovasi terhadap media pembelajaran yang akan

digunakan. Peran teknologi pendidikan menjadi penting dalam mengimplementasikan pembelajaran bermutu yang mengarah kepada pemecahan persoalan belajar siswa dengan menggunakan sumber belajar berupa; pesan, orang, bahan, peralatan, teknik dan latar. Pengembangan bahan dapat diimplementasikan melalui produk yang berupa teknologi cetak, teknologi *audio-visual*, teknologi berbasis komputer atau teknologi terpadu. Salah satu media belajar yang dapat dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis video. Menurut Sukiman (2012: 187-188) media pembelajaran video adalah seperangkat komponen atau media yang mampu menampilkan gambar sekaligus suara dalam waktu yang bersamaan. Video dinilai mampu menampilkan objek-objek lebih mendetail serta dapat menyajikan materi yang berupa proses secara tepat. Dengan penggunaan media video pembelajaran, siswa mungkin lebih merasa tertarik pada pembelajaran dengan tampilan objek yang bergerak dan bersuara. Di mana hal ini juga didukung dengan teknologi sekarang ini yang hampir seluruh siswa sudah memiliki *smartphone*.

Dalam mengembangkan bahan ajar perlu diperhatikan model pengembangannya guna memastikan kualitas bahan ajar dalam menunjang efektivitas pembelajaran, karena pengembangan bahan ajar pada dasarnya merupakan proses yang bersifat linier dengan proses pembelajaran. Ketersediaan bahan ajar selama ini yang masih minim sudah semestinya disusun berdasarkan kebutuhan tujuan pembelajaran. Di mana hal ini bertujuan untuk menjadi sebuah alternatif yang dapat mengoptimalkan pembelajaran yang dilakukan di suatu kondisi yang tidak terduga.

Adapun salah satu desain pengembangan bahan ajar yang sering digunakan yaitu ADDIE model. ADDIE sendiri merupakan kepanjangan dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Konsep model ADDIE ini menerapkan untuk membangun kinerja dasar dalam pembelajaran, yakni konsep mengembangkan sebuah desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu, memiliki fase langsung dan jangka panjang, sistematis, dan menggunakan pendekatan sistem tentang pengetahuan dan pembelajaran manusia. Skema desain pembelajaran model ADDIE membentuk siklus yang terdiri dari 5 tahapan yang terdiri dari: analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), implementasi (*Implementation*) serta evaluasi (*Evaluation*).

Tahap pertama yaitu tahap analisis. Tahap ini sendiri berfokus pada target audiens. Pada tahap analisis, dilakukan pendefinisian permasalahan instruksional, tujuan instruksional, sasaran pembelajaran serta dilakukan identifikasi lingkungan pembelajaran dan pengetahuan yang dimiliki oleh siswa. Selanjutnya yaitu tahap desain di mana tahap ini berkaitan dengan penentuan sasaran, instrumen penilaian, latihan, konten, dan analisis terkait materi pembelajaran, rencana pembelajaran dan pemilihan media. Fase desain dilakukan secara sistematis dan spesifik. Adapun tahap pengembangan, dilakukan pembuatan dan penggabungan konten yang sudah dirancang pada tahapan desain. Kemudian pada fase implementasi, dibuat prosedur untuk pelatihan bagi peserta pelatihan dan instruktur/fasilitator. Pelatihan bagi fasilitator meliputi materi kurikulum, hasil pembelajaran yang diharapkan, metode penyampaian dan

prosedur pengujian. Aktivitas lain yang harus dilakukan pada fase ini meliputi penggandaan dan pendistribusian materi dan bahan pendukung lainnya, serta persiapan jika terjadi masalah teknis dan mendiskusikan rencana alternatif dengan siswa. Setiap tahap proses ADDIE melibatkan evaluasi formatif. Ini adalah multidimensional dan merupakan komponen penting dari proses ADDIE. Ini mengasumsikan bentuk evaluasi formatif dalam tahap pengembangan. Evaluasi dilakukan selama tahap implementasi dengan bantuan instruktur dan siswa. Setelah pelaksanaan pembelajaran selesai, evaluasi sumatif dilakukan untuk perbaikan pembelajaran. Perancang seluruh tahap evaluasi harus memastikan apakah masalah yang relevan dengan program pelatihan diselesaikan dan apakah tujuan yang diinginkan terpenuhi.

Peneliti menyadari pentingnya media pembelajaran yang dapat menjadi alternatif pembelajaran di suatu kondisi tertentu serta dapat menarik minat lebih peserta didik dalam melakukan pembelajaran secara mandiri. Oleh karena itu, penulis ingin melakukan penelitian berupa pengembangan media pembelajaran video sebagai salah satu media pembelajaran alternatif bagi siswa. Penulis akan meneliti hal tersebut dengan judul penelitian: “Pengembangan Media Pembelajaran Video Menggunakan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Menggambar Teknik Di Kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar Menggambar Teknik masih kurang optimal karena masih banyak siswa yang memiliki nilai rendah dengan persentase sebanyak 34% siswa belum memenuhi nilai KKM.
2. Proses kegiatan pembelajaran daring yang masih kurang optimal yang disebabkan oleh kualitas jaringan yang buruk.
3. Kemampuan guru dalam mengembangkan media pembelajaran guna menutupi kekurangan pada sistem pembelajaran daring yang masih sangat terbatas.
4. Kurangnya minat peserta didik dalam melakukan pembelajaran secara mandiri.
5. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran masih menggunakan media pembelajaran sederhana seperti buku cetak dan *Microsoft Powerpoint*.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dikarenakan dalam penelitian ini memiliki bahasan yang sangat luas untuk dapat dikaji sehingga penelitian ini hanya dibatasi pada masalah yaitu:

1. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Pengembangan yang dilakukan berupa media pembelajaran berbasis video sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar Teknik.

3. Pengembangan media pembelajaran ini hanya dibatasi pada KD 3.1 dan KD 4.1 dari silabus dengan judul materi Pengenalan dan Penggunaan Peralatan serta Kelengkapan Gambar Teknik.
4. Penelitian dilakukan hanya untuk mengembangkan bahan ajar yang sudah ada pada siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.
5. Penelitian ini dibatasi hanya sampai pada tahap pengujian validitas (uji kelayakan).

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar Teknik siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video pada mata pelajaran Menggambar Teknik siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian rumusan masalah di atas, tujuan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar Teknik siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video pada mata pelajaran Menggambar Teknik siswa kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2021/2022.

## **1.6 Manfaat Penelitian**

### **A. Manfaat Teoritis**

Memberikan inovasi dan wawasan baru mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video khususnya pada mata pelajaran Menggambar Teknik kelas X pada Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

### **B. Manfaat Teoritis**

#### **1. Bagi Sekolah/Kepala Sekolah**

Pihak sekolah/kepala sekolah mendapatkan wawasan baru khususnya dalam meningkatkan pengembangan media pembelajaran dalam situasi dan kondisi yang berubah-ubah di masa mendatang sehingga nantinya pengembangan ini bisa dijadikan suatu kebijakan baru di sekolah.

#### **2. Bagi Guru**

1. Guru mendapatkan inspirasi dalam mengembangkan alternatif media pembelajaran yang lebih efektif pada mata pelajaran Menggambar Teknik.

2. Guru mendapatkan motivasi dalam mengembangkan media pembelajaran pada mata pelajaran Menggambar Teknik menjadi lebih baik lagi.

3. Bagi Siswa

1. Meningkatkan minat siswa dalam melakukan pembelajaran secara mandiri.

2. Mempermudah siswa dalam melakukan pembelajaran mandiri di mana pun dan kapan pun.

4. Bagi Peneliti selanjutnya

Dapat menjadi bahan kajian atau referensi bagi Mahasiswa dan digunakan sebagai bahan penelitian yang relevan.