

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangat dibutuhkan dalam mengembangkan kecerdasan, akhlak, potensi diri, serta keterampilan anak-anak generasi penerus bangsa. Dibutuhkan bangsa yang cerdas dalam perkembangan negara, baik secara ekonomi, sosial dan budaya. Pendidikan memainkan peran yang sangat penting dalam proses ini dalam memperkaya kehidupan bangsa. Pendidikan merupakan bagian yang tidak terpisahkan dalam pembangunan. Pendidikan tidak bisa dipisahkan dalam prosesnya perkembangan negara. Dengan mengembangkan pengetahuan dan teknologi akan dengan mudah diasimilasi memungkinkan bangsa dan negara berkembang. Mutu pendidikan dapat ditingkatkan dari berbagai aspek, termasuk kegiatan pendidikan yang dilakukan. Salah satu aspek yang terkait dengan penunjang proses pembelajaran adalah sumber daya pendidikan. Pada era ini perkembangan teknologi sangat pesat baik dari sudut pandang manapun, dan khususnya dari bidang pendidikan. Banyak hal baru telah diciptakan untuk meningkatkan mutu pendidikan, sehingga diharapkan proses pembelajaran yang berlangsung saat ini dilaksanakan dengan mengikuti perkembangan teknologi, agar pembelajaran lebih efektif dan siswa lebih mudah memahami materi (Hamid, Hamdani,2016).

Mempersiapkan siswa untuk berkompetisi tentunya bukan hal yang mudah bagi guru untuk memberikan materi. Guru harus mampu menggunakan semua jenis media pembelajaran yang efektif, dengan harapan setiap siswa memiliki pemahaman yang

baik terhadap materi guna mencapai tujuan pembelajaran setiap materi. Menciptakan siswa yang memiliki keterampilan dan kemampuan pribadi yang baik menjadi tugas yang sulit bagi lembaga pendidikan mana pun. Terutama Sekolah Menengah Kejuruan yang berkomitmen untuk menciptakan lulusan yang siap bekerja. Oleh karena itu, siswa harus dibekali dengan keterampilan tertentu agar mampu bersaing setelah lulus baik sebagai karyawan maupun sebagai pengusaha. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan sekolah yang mempersiapkan siswanya untuk bekerja di bidang tertentu. Sekolah kejuruan akan berhasil jika siswa belajar menggunakan bahan, alat, mesin, dan tugas yang sama atau artifisial di mana mereka akan bekerja. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memegang peranan penting dalam mempersiapkan peserta didik untuk kemajuan bangsa. Dalam mencapai tujuan tersebut, siswa berinteraksi dengan lingkungan belajar yang telah ditentukan oleh guru melalui metode pembelajaran yang mampu mengarahkan siswa untuk menguasai bidang yang mereka tekuni (Nasution, S. 2008).

SMK N 2 Medan terdiri dari 7 kompetensi keahlian, salah satunya yaitu Bisnis Konstruksi dan Properti. Kompetensi keahlian ini memiliki 12 mata pelajaran. Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti adalah salah satu mata pelajaran pada jurusan ini. Dimana siswa diharapkan mampu memahami, menerapkan, menganalisis dan mengevaluasi pengetahuan faktual, konseptual, dasar operasional dan metakognitif, sejalan dengan bidang dan ruang lingkup pekerjaan Teknik Konstruksi dan Properti, detail dan kompleks, dalam rangka mengembangkan potensi diri dalam lingkungan keluarga, sekolah, dunia kerja, warga negara nasional, regional dan internasional. Siswa juga diharapkan mampu melaksanakan tugas spesifik dengan menggunakan

alat, informasi, dan prosedur kerja yang lazim dilakukan serta memecahkan masalah sesuai dengan bidang kerja Teknik Konstruksi dan Properti. Maka dari itu, pembelajaran praktik memegang penuh peranan penting untuk membekali siswa agar mampu melaksanakan semua kompetensi yang telah ditetapkan mata pelajaran Dasar-dasar Konstruksi dan Teknik Pengukuran Tanah.

Pendidikan di Indonesia berubah menjadi sistem pembelajaran jarak jauh (PJJ) sejak adanya Corona Virus Disease 2019 (Covid-19). Sejak munculnya wabah virus corona, timbul berbagai masalah. Sebab virus tersebut tidak hanya menyerang manusia, tetapi juga memberikan dampak terhadap perekonomian dunia, serta mempengaruhi kehidupan sosial di berbagai negara. Salah satunya yaitu dalam dunia pendidikan di Indonesia, yang sebelumnya pembelajaran dilakukan secara tatap muka (luring), tetapi pada masa Pandemi ini sistem pembelajaran tersebut tidak lagi berlaku, guna mengurangi penyebaran virus Covid-19 di Indonesia. Sesuai dengan peraturan pemerintah setiap orang wajib melakukan 3 M (Memakai masker, Mencuci tangan, dan Menjaga jarak). Hal ini dilakukan untuk memutus rantai pandemi covid-19 (Corona Virus Disease) yang sangat mematikan. Pandemi covid-19 tidak hanya dirasakan di Indonesia saja, tetapi diseluruh dunia. Berbagai upaya telah dilakukan agar masa pandemi segera berakhir karena pandemi menghancurkan seluruh sektor kehidupan, salah satunya sektor Pendidikan. Pemerintah akhirnya membuat kebijakan baru dengan cara menerapkan sistem pembelajaran dari rumah masing-masing yaitu daring (Pembelajaran dalam jaringan) melalui berbagai platform mulai dari aplikasi zoom, google meet, e- learning, e- student dan media pembelajaran lainnya. Namun hal ini tentu berdampak besar pada proses pembelajaran praktikum di Sekolah Menengah

Kejuruan. Dimana proses pembelajaran menjadi terhambat karena tidak dapat bertatap muka secara langsung.

Pelaksanaan pembelajaran praktik adalah proses belajar mengajar yang dilakukan pada pelajaran bidang studi kejuruan yang didukung oleh sarana dan prasarana seperti alat, bahan dan tempat. Belajar praktik merupakan kegiatan belajar yang mencakup belajar pengetahuan dan keterampilan. Pengetahuan yang dimaksud adalah segala sesuatu yang menjadi dasar untuk belajar keterampilan. Sedangkan belajar keterampilan adalah menyangkut cara pengorganisasian gerakan anggota badan seperti tangan, kaki, mata dan anggota badan lainnya secara baik.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK N 2 Medan, yang beralamat di jalan STM No 12 A Sitirejo II Medan serta data yang di peroleh dari guru wali kelas yaitu bapak Nico Anugrah, S.Pd menerangkan bahwa jumlah siswa kelas X BKP 1 tahun ajaran 2020/2021 berjumlah 36 orang. Materi pelajaran yaitu Melaksanakan Pekerjaan Konstruksi Batu yang berisi pemahaman dan penerapan pekerjaan keramik lantai. Masalah yang dihadapi siswa yaitu tidak bisa melaksanakan secara langsung praktik pekerjaan keramik lantai dikarenakan keterbatasan tatap muka akibat pandemic. Serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang mendukung dalam teori. Sehingga para siswa kurang memahami materi yang diajarkan secara daring atau online. Khususnya dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti pada kompetensi dasar Melaksanakan Pekerjaan Konstruksi Batu. Hal ini menyebabkan siswa cenderung lebih pasif dalam pelajaran.

Dibawah ini dapat dilihat dari daftar penilaian guru pada mata pembelajaran Dasar-Dasar Konstruksi dan Bisnis Properti. Data didapat langsung dari guru kelas X BKP mata pelajaran Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Ujian Tengah Semester Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti kelas X Bisnis Konstruksi dan Properti SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2020/2021

Standar Penilaian	Jumlah Siswa	Presentase	Keterangan
<75	4	11.1%	Tidak Kompeten
75-79	7	19.4%	Cukup Kompeten
80-89	10	27.7%	Kompeten
90-100	15	41.6%	Sangat Kompeten

Sumber : Guru mata pelajaran/ Nico Anugrah, S.Pd

Berdasarkan hasil observasi, penulis menemukan bahwa hasil belajar ujian tengah semester mata pelajaran Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan Semester Ganjil Tahun Ajaran 2020/2021 dari 36 siswa, terdapat ; 41,6 % (15 orang) sangat kompeten , 27,7% (10 orang) Kompeten, 19,4 % (7 orang) cukup kompeten dan, tidak kompeten dengan persentase 11,1 % (4 orang). Berdasarkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) mata pelajaran Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti yang ditetapkan adalah 75. Berdasarkan dengan hasil belajar diatas, masih ada beberapa siswa yang nilainya dibawah angka kelulusan. Siswa belum sepenuhnya memahami teori maupun praktik dari mata pelajaran tersebut selain itu juga tidak diselingi dengan media pembelajaran yang efektif sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat mengatasi hambatan siswa dalam pembelajaran praktik maupun teori. Mengapa video tutorial dipilih menjadi media pembelajaran yang akan digunakan karena penggunaan

media pembelajaran berbasis video tutorial ini akan mempermudah dan membantu proses pembelajaran bagi siswa maupun guru (Sadiman AS, 2010). Dengan adanya media pembelajaran video tutorial, siswa dapat memahami dan meresapi ilmu pelaksanaan praktik tersebut walaupun tidak melakukannya secara langsung. Berdasarkan hasil obeservasi serta wawancara singkat dengan guru mata pelajaran yang terkait, media pembelajaran berbasis video tutorial sudah pernah digunakan namun hanya berisi beberapa slide Power Point berisi materi langkah-langkah pemasangan keramik. Media tersebut hanya berisi teks dan beberapa foto pemasangan keramik. Sehingga terkadang para siswa kesulitan memahami karena tidak dapat melihat dan melakukan prosedur pemasangan keramik secara langsung. Namun pada penelitian ini, media pembelajaran yang akan digunakan penulis adalah video tutorial menggunakan Sketch-Up, Kinemaster serta praktik langsung dari penulis akan memberikan suasana berbeda dan lebih menarik mengenai pembelajaran Kompetensi dasar Melaksanakan pekerjaan konstruksi batu. Media pembelajaran ini membawa dampak yang baik bagi pendidik, karena dengan adanya video tutorial berpeluang untuk meningkatkan minat belajar siswa dan tentu hal ini juga berpengaruh pada hasil belajar siswa. Media pembelajaran video tutorial ini mempermudah siswa menyerap materi pembelajaran tanpa perlu praktik langsung. Berdasarkan hasil wawancara bersama beberapa siswa, minat dan motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti masih kurang. Sehingga dengan adanya media video tutorial ini diharapkan ketertarikan siswa akan media pembelajaran video tutorial juga akan meningkatkan motivasi belajar siswa. Video tutorial ini memberikan peluang

bagi para siswa untuk belajar mandiri, sehingga belajar bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja.

Media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk mengkomunikasikan informasi dari guru kepada siswa dan merangsang pemikiran, perasaan, perhatian dan minat siswa sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif (Azhar, 2013). Dengan menggunakan media tersebut, guru dapat menyajikan bahan ajar dalam bentuk materi audiovisual, seperti gambar bergerak yang dipadukan dengan tulisan, dan materi yang disajikan tampak lebih menarik. Dengan demikian, pemberian materi oleh guru menjadi lebih mudah. Namun media pembelajaran belum dimanfaatkan secara maksimal di SMK N 2 MEDAN oleh tenaga pengajar. Media pembelajaran bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan aplikasi SketchUp serta video praktik langsung oleh penulis dan aplikasi pengedit video InShot. Pada pengembangan produk media pembelajaran berbasis video tutorial ini, peneliti mengambil model ADDIE (Analyze Develop Implementation Dan Evaluation).

Sketchup (sebelumnya Google Sketchup) adalah perangkat lunak pemodelan 3D yang mudah digunakan dan memiliki basis data ekstensif model buatan pengguna yang tersedia untuk diunduh. Aplikasi ini dapat digunakan untuk membuat sketsa (atau mengimpor) model untuk membantu semua jenis proyek-bangunan furnitur, pembuatan video game, pencetakan 3D, desain interior, dan apa pun yang dapat dipikirkan (Rio Manullang, 2017). Selain itu aplikasi SketchUp biasa digunakan untuk membuat media pembelajaran dalam bentuk CD pembelajaran. Penggunaan aplikasi SketchUp dalam bentuk media pembelajaran video tutorial tentunya didukung sarana

prasarana yang sesuai seperti computer, CD-room, dan flashdisk. Video tutorial ini juga dapat diputar dengan pemutar video yang ada di Handphone sehingga semua siswa dapat mengakses dengan mudah. Pengembangan media pembelajaran dilakukan pada materi pelajaran Pemasangan Keramik Lantai dengan Kompetensi Dasar Melaksanakan Pekerjaan Konstruksi Batu agar dapat disampaikan menggunakan animasi menarik, sehingga pembelajaran tidak monoton. Media ini dapat digunakan untuk siswa kelas X Kompetensi Keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti.

Berdasarkan latar belakang tersebut penulis melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial Pada Kompetensi Keahlian Bisnis Konstruksi Dan Properti Kelas X Di SMK Negeri 2 Medan”**

UNIVERSITAS NEGERI MEDAN
UNIMED

THE
Character Building
UNIVERSITY

A. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Kesulitan siswa dalam memahami materi saat proses belajar online atau dalam jaringan.
2. Hasil belajar siswa kelas X BKP Tahun ajaran 2020/2021 pada mata pelajaran Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti belum optimal.
3. Penggunaan media pembelajaran yang belum dimanfaatkan dengan maksimal dalam pembelajaran.
4. Minat dan motivasi siswa dalam belajar Melaksanakan Konstruksi Batu masih kurang. Oleh sebab itu, diperlukan inovasi baru untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa.

B. Pembatasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang, identifikasi masalah serta keterbatasan penulis, maka adapun batasan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan yaitu berupa video tutorial menggunakan aplikasi Sketch-Up, Inshot beserta praktik langsung dari penulis.
2. Materi dari konten video yang digunakan yaitu melaksanakan pekerjaan keramik lantai pada mata pelajaran Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti untuk kelas X jurusan Bisnis Konstruksi dan Properti semester ganjil tahun ajaran 2021/2022.

3. Pengembangan media yang dilakukan yaitu video tutorial yang diproduksi untuk menjelaskan secara detail proses pelaksanaan pekerjaan keramik lantai menggunakan desain Sketch up serta praktik langsung.

4. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, serta penelitian ini dibatasi pada tahap pengujian validitas (uji kelayakan).

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti untuk siswa kelas X jurusan Bisnis Konstruksi dan Properti semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 di SMK Negeri 2 Medan?

2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti untuk siswa jurusan Bisnis Konstruksi dan Properti semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 di SMK Negeri 2 Medan?

D. Tujuan Penelitian

Dalam penelitian ini, ada beberapa tujuan yang hendak di capai oleh peneliti. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk siswa kelas X semester Ganjil tahun ajaran 2021/2022 pada mata pelajaran Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti kompetensi keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti di SMK Negeri 2 Medan.
2. Untuk mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis video tutorial pada mata pelajaran Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti untuk siswa jurusan Bisnis Konstruksi dan Properti semester ganjil tahun ajaran 2021/2022 di SMK Negeri 2 Medan.

E. Manfaat Pengembangan Produk

Hasil dari pengembangan media pembelajaran ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan dalam pengembangan media pembelajaran Dasar-Dasar Konstruksi dan Bisnis Properti pada Kompetensi Dasar Melaksanakan Pekerjaan Konstruksi Batu yang menarik dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Memberikan tambahan pengetahuan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kriteria bahan ajar serta sebagai salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana.

b. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini berguna untuk meningkatkan minat dan motivasi belajar dengan media pembelajaran yang menarik.

c. Bagi Guru

Memberikan inovasi dalam proses belajar mengajar sehingga penyajian materi tidak monoton dan menambah wawasan guru untuk mengembangkan media pembelajaran.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dari peneliti pengembangan media ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran menjelaskan secara detail dan mudah di mengerti dalam pelaksanaan pekerjaan pemasangan keramik lantai.
2. Video tutorial dapat dioperasikan menggunakan handphone yang memiliki aplikasi pemutar video sehingga memudahkan para siswa.
3. Video tutorial ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi disajikan dengan penggabungan audio visual dalam bentuk teks, gambar, animasi dan video.
4. Hasil video dapat disimpan pada DVD, CD, HP, Flashdisk dan sebagainya.

G. Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar yang melengkapi siswa dalam pembelajaran praktik maupun belajar secara mandiri

di sekolah maupun di rumah. Berdasarkan uraian diatas maka pentingnya pengembangan media berbasis video tutorial ini adalah sebagai berikut :

1. Siswa dapat belajar mandiri di rumah dengan bantuan Komputer atau Handphone
2. Media pembelajaran ini dapat membantu guru sebagai tenaga pengajar agar mudah dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan dan pemahaman siswa.

Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan dan evaluasi untuk menentukan kebijakan dalam membantu meningkatkan keefektifan pembelajaran.

H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial ini terdapat beberapa asumsi :

a) Materi pengembangan sudah didasarkan dengan standar kompetensi dan kompetensi dasar, sehingga sesuai untuk siswa jurusan Bisnis Konstruksi dan Properti mata pelajaran Dasar-Dasar Bisnis Konstruksi dan Properti di SMK Negeri 2 Medan.

b) Pendidik sebagai fasilitator diasumsikan telah mahir dalam pelaksanaan dan pengawasan konstruksi dan properti baik secara manual dan menggunakan aplikasi. Sehingga dapat

memfasilitasi peserta didik ketika mengalami kesulitan baik dalam menjalankan program pembelajaran maupun teknis yang berkaitan dengan teknik konstruksi.

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 bernaung dalam multimedia.

2. Keterbatasan Pengembangan

a) Media pembelajaran ini hanya terbatas pada suatu pokok materi yaitu melaksanakan pekerjaan pemasangan keramik lantai.

b) Uji coba produk dilakukan hanya sampai batas uji kelayakan dan tidak sampai ke produk massal.

THE
Character Building
UNIVERSITY