

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Hasil belajar siswa adalah hasil yang telah dicapai siswa selama mengikuti kegiatan belajar mengajar yang terlihat dari kecakapan-kecakapan siswa yang mencerminkan tingkat penguasaan materi yang telah dipelajarinya (Friskilia, 2018). Hasil belajar siswa dipengaruhi oleh dua faktor yaitu faktor internal dan faktor eksternal siswa. Faktor internal siswa diantaranya meliputi gangguan kesehatan, cacat tubuh, faktor psikologis (intelegensi, minat belajar, perhatian, bakat, motivasi, kematangan dan kesiapan peserta didik), dan faktor kelelahan. Sedangkan faktor eksternal yang mempengaruhi proses dan hasil belajar siswa meliputi faktor keluarga, sekolah dan masyarakat (Nurhasanah, 2016).

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 SMP/MTs. Salah satu mata pelajaran yang wajib ada di SMK adalah gambar teknik. Gambar teknik adalah media penyampaian rancangan dan gagasan secara visual dalam bentuk gambar yang terdiri atas garis-garis, simbol, serta tulisan yang telah disepakati secara resmi dan mempunyai standar tertentu agar bisa dipahami oleh penggambar dan pembaca gambar.

Sekolah SMK Swasta Airlangga memiliki beberapa program keahlian, salah satunya ialah program keahlian Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM) pelajaran

Gambar Teknik Otomotif merupakan mata pelajaran wajib kelas X Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM) di SMK Swasta Airlangga. Berdasarkan hasil observasi di SMK Swasta Airlangga mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif dikenal sebagai salah satu mata pelajaran yang kurang diminati oleh siswa, hal tersebut dapat dilihat pada nilai rapor siswa tahun ajaran 2021/2022 berjumlah 28 siswa dengan nilai KKM 70. Terdapat 12 orang dengan nilai rata-rata 81,33, 8 orang dengan nilai rata-rata 77,00, dan 10 orang dengan nilai rata-rata 71,00.

Berdasarkan masalah di atas maka di perlukannya suatu upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran dengan cara melalui pemanfaatan media pada proses belajar mengajar di kelas dengan cara menggunakan media yang berbasis video pembelajaran yang akan memudahkan siswa dan guru dalam proses belajar mengajar. Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan teknologi audio dan visual secara bersama sehingga menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik, adanya media pembelajaran maka peserta didik akan terbantu untuk memahami materi pembelajaran yang diberikan, walaupun peserta didik belajar dari sekolah maupun dari rumah masing-masing. Media pembelajaran juga dapat disesuaikan dengan kemampuan peserta didik dalam menggunakan media tersebut. Media video pembelajaran dianggap tepat digunakan karena memudahkan pendidik menjelaskan materi-materi pembelajaran. Kemudian media video pembelajaran juga dianggap mengatasi kebosanan dan kejenuhan peserta didik saat belajar di sekolah maupun di rumah.

Penelitian yang dilakukan oleh Millennia Tsamarah dan Krisna Dwi Handayani (2022) dengan judul penerapan media pembelajaran video animasi 3D

menggunakan model pembelajaran problem based learning pada mata pelajaran gambar teknik di SMKN 7 Surabaya. Adapun jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian *True Experiment* dengan rancangan penelitian *Posttest-Only Control Group Design*. Berdasarkan penelitian dan perencanaan yang telah dituangkan dalam jurnalnya disimpulkan bahwa sintaks PBL yang tertuang dalam RPP terlaksana dengan sangat baik, penerapan media video animasi 3D dengan model PBL pada materi gambar potongan sesuai aturan tanda pemotongan, dapat meningkatkan nilai hasil belajar di atas KKM.

Penelitian dengan judul Pengembangan Media Video Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Otomotif Kelas X di SMK Swasta Airlangga Kecamatan Sei Bingai, Kabupaten Langkat. perlu dilakukan pada program keahlian Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM) pada mata pelajaran gambar teknik otomotif dengan kompetensi dasar menerapkan sketsa gambar benda 2D sesuai aturan proyeksi ortogonal dan menyajikan sketsa gambar benda 2D sesuai aturan proyeksi ortogonal di kelas X.

## 1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Metode pembelajaran yang diterapkan masih bersifat konvensional yaitu metode ceramah (proses pembelajaran terpusat pada guru), dan teknik pembelajaran yang disampaikan oleh guru terlalu monoton, sehingga menyebabkan siswa cenderung bosan dan bersikap pasif pada proses pembelajaran.

2. Dibutuhkan media yang menarik untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif.
3. Rendahnya tingkat pemahaman siswa terhadap mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka permasalahan dibatasi dengan berfokus pada:

1. Pengembangan video pembelajaran pada materi kompetensi dasar menerapkan sketsa gambar benda 2D sesuai aturan proyeksi ortogonal dan menyajikan sketsa gambar benda 2D sesuai aturan proyeksi ortogonal.
2. Penilaian kelayakan video pembelajaran dilakukan oleh ahli media, ahli materi, dan ahli desain pembelajaran, untuk video pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif kelas X program keahlian Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM) di SMK Swasta Airlangga.
3. Efektivitas video pembelajaran dilakukan dengan melihat hasil belajar pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif kelas X Program Keahlian Teknik dan Bisnis Sepeda Motor ( TBSM) di SMK Swasta Airlangga.

### **1.4 Perumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka disusun rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif Kelas X di SMK Swasta Airlangga?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik

Otomotif Kelas X di SMK Swasta Airlangga?

3. Apakah video pembelajaran yang dikembangkan efektif pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif Kelas X di SMK Swasta Airlangga?

### **1.5 Tujuan Pengembangan Produk**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan video pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif Kelas X di SMK Swasta Airlangga
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif Kelas X di SMK Swasta Airlangga
3. Mengetahui efektivitas video pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif Kelas X di SMK Swasta Airlangga

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **1.6.1. Manfaat teoritis**

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat digunakan pada mata pelajaran gambar teknik otomotif agar meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat menjadi acuan bagi peneliti selanjutnya.

#### **1.1 Manfaat Praktis**

Secara praktis penelitian ini memiliki manfaat antara lain:

1. Untuk Guru, untuk membantu dalam menyampaikan materi pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif di dalam kelas sehingga meningkatkan hasil belajar siswa dan mendorong guru meningkatkan minat serta motivasi siswa pada mata pelajaran gambar teknik otomotif

2. Untuk kepala sekolah, hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat sebagai pedoman kepala sekolah dalam mengelola pembelajaran dilembaga pendidikan yang dipimpinnya.
3. Untuk peneliti, untuk menambah wawasan dibidang keguruan sekaligus menerapkan ilmu pengetahuan yang selama ini telah dipelajari selama kuliah.

### **1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan**

Adapun spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif adalah sebagai berikut :

1. Materi yang disajikan dengan kompetensi dasar menerapkan sketsa gambar benda 2D sesuai aturan proyeksi ortogonal dan menyajikan sketsa gambar benda 2D sesuai aturan proyeksi ortogonal pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif.
2. Dapat digunakan untuk pembelajaran mandiri tanpa bantuan guru.
3. Video berformat MP4, format yang mendukung untuk laptop, dan *Handphone*.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran berbasis video pembelajaran diharapkan lebih menarik dan efisien sehingga mendorong minat, dan motivasi belajar siswa. Pengembangan ini juga ditujukan kepada guru agar menyediakan media pembelajaran yang lebih menarik.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

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

1. Media pembelajaran ini hanya terbatas pada pokok materi yaitu menerapkan sketsa gambar benda 2D sesuai aturan proyeksi ortogonal dan menyajikan sketsa gambar benda 2D sesuai aturan proyeksi ortogonal pada mata pelajaran Gambar Teknik Otomotif.
2. Uji coba pengembangan hanya dibatasi pada program keahlian Teknik dan Bisnis Sepeda Motor (TBSM) siswa kelas X di SMK Swasta Airlangga.

