

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan Nasional yang tercantum dalam pasal 3 UU No. 20 Tahun 2003, Yakni: Berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, Berakhlak mulia, berilmu, cakap, kreatif, Mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 29 Tahun 1990 tentang pendidikan menengah, bahwa pendidikan menengah bertujuan untuk; (a) Meningkatkan pengetahuan siswa untuk melanjutkan pendidikan pada jenjang yang lebih tinggi dan untuk mengembangkan diri sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi dan kesenian; (b) Meningkatkan kemampuan siswa sebagai anggota masyarakat dalam mengadakan hubungan timbal-balik dengan lingkungan sosial budaya dan alam sekitarnya.

Pendidikan merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat penting untuk mencerdaskan Kehidupan bangsa dan meningkatkan Sumber Daya Manusia (SDM) Dalam mewujudkan suatu pendidikan yang berkualitas perlu dilakukan usaha dengan memperbaiki aspek-aspek yang berhubungan langsung dengan pendidikan. Disisi lain pendidikan juga merupakan upaya untuk meningkatkan kualitas setiap individu secara sadar untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif dapat mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian,

kecerdasan, emosional, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat dan bangsa.

Pendidikan sebagai kunci peningkatan kualitas sumber daya manusia adalah hal yang perlu dikembangkan lagi di negara ini, dimana saat ini manusia harus lebih mengerti untuk mengembangkan wawasan dan kemampuan guna mengimbangi semakin pesatnya perkembangan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK) dari waktu ke waktu. Berbagai macam kemudahan telah ditunjukkan oleh perkembangan dan kemajuan teknologi. Namun untuk mencapai kemudahan tersebut kita juga harus mengimbangi perkembangan dan kemajuan IPTEK yang ada. Manusia di harapkan untuk berfikir lebih maju agar tidak tertinggal oleh perkembangan tersebut. Untuk mendukung manusia mengimbangi perkembangan dan kemajuan suatu negara perlu adanya kegiatan belajar mengajar. Melalui pendidikan, Kegiatan belajar mengajar akan berlangsung dan menghasilkan berbagai pengetahuan, perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi juga harus dimanfaatkan dalam proses belajar mengajar.

Guru diharapkan agar mampu mengelola dan memanfaatkan media yang tersedia di sekolah, kemudian disamping kegiatan tersebut, guru juga mesti mampu mengembangkan media pembelajaran yang sebelumnya belum pernah diaplikasikan pada saat kegiatan belajar. Berlangsungnya proses pembelajaran juga tidak terlepas dari penggunaan media pembelajaran yang pada dasarnya adalah alat untuk menyampaikan pesan atau isi dari pembelajaran yang menarik, kreatif serta menyenangkan.

Media adalah perantara atau pengantar pesan dari si pengirim kepada si penerima dalam sebuah proses komunikasi yang berlangsung. Tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar, melainkan juga sebagai sumber belajar bagi siswa. Pemanfaatan media pembelajaran juga merupakan upaya kreatif dan sistematis untuk menciptakan pengalaman yang dapat membantu proses belajar siswa.

Tetapi, saat ini keterbatasan dan ketersediaan media pembelajaran masih menjadi masalah, Media yang terbatas sering sekali membuat guru merasa kurang efektif dalam proses pembelajaran berlangsung. Media yang masih diterapkan disekolah masih berpusat kepada media cetak. Media cetak hanya dapat berupa tulisan sehingga kurang menarik bagi siswa. Kebanyakan siswa lebih menyukai media pembelajaran yang banyak menggunakan gambar-gambar. Pembelajaran dengan menggunakan media cetak cenderung monoton, karena hanya terpaku pada buku-buku yang ada. Kemudian media cetak sangat bergantung kepada kata kata sehingga ketertarikan siswa rendah. Media mempunyai peranan penting dalam proses belajar mengajar berlangsung. Upaya yang perlu dilakukan agar komunikasi guru dan siswa berjalan baik dan materi yang disampaikan guru dapat diterima siswa, guru perlu menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Hal ini menjelaskan bahwa dalam melakukan suatu perbuatan memerlukan media agar hal yang dimaksud dapat tercapai. Media yang digunakan tidak harus berupa media yang mahal, melainkan media yang benar-benar efisien dan mampu menjadi alat penghubung antara seorang guru dengan murid agar materi yang

diajarkan dapat diterima dan dipahami secara maksimal. Media sangat berperan penting dalam pencapaian hasil belajar yang diharapkan.

Guru dalam media pembelajaran bukan hanya diharapkan untuk menyampaikan materi pembelajaran secara utuh, tetapi juga diharapkan untuk mampu menyajikan proses pembelajaran yang sesuai dengan minat dan ketertarikan siswa sehingga mampu menumbuhkan dan meningkatkan motivasi siswa untuk terlibat aktif dalam mengikuti proses pembelajaran. Selain itu, seorang guru harus mengikuti perkembangan teknologi di bidangnya, menguasai dan menggunakan teknologi di dalam kelas dan mengintegrasikannya ke pelajaran, dengan kata lain guru diharapkan untuk mampu menyediakan sarana dan prasarana untuk mendukung proses pembelajaran.

SMK Negeri 2 Medan berada dibawah naungan Dinas Pendidikan Pemerintah Sumatera Utara yang berlokasi di Jalan STM No. 21 Medan. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Medan merupakan salah satu lembaga Pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuan teknologi, keterampilan dan sikap mandiri, disiplin serta etos kerja terampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan tingkat menengah yang sesuai bidangnya yang memiliki beberapa jurusan atau Program Studi di bidang keteknikan, yaitu Jurusan Teknik Bangunan, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik Pemesinan, Teknik Kendaraan Ringan Otomotif, Teknik Pengelasan dan Teknik dan Bisnis Sepeda Motor. Pada program jurusan Teknik Bangunan, SMK Negeri 2 Medan memiliki dua Kompetensi Keahlian yaitu 1) Program Keahlian Desain Permodelan dan informasi Bangunan, dan 2) Program keahlian Bisnis

Konstruksi dan Properti. Dari program keahlian yang ada di bidang Teknik Bangunan, Penelitian yang akan dilakukan khusus pada Program Keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti, Pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan pada Kelas X.

Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan merupakan salah satu mata pelajaran produktif Kompetensi Keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti yang mengajarkan para siswa bagaimana membuat membuat sebuah bangunan mulai dari persiapan, proses pembuatan, Finishing, pemeliharaan, sampai pada perhitungan anggaran biaya secara rinci, dimana siswa diharapkan mempunyai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dalam konstruksi bangunan yang dapat menjadi bekal bagi siswa yang nantinya dapat diterapkan dan dikembangkan dilapangan terutama dalam dunia kerja. Berdasarkan observasi lapangan di SMKN 2 Medan diketahui bahwa, tingkat kephahaman siswa masih kurang optimal. Hal ini dapat dilihat pada tabel 1.1 berikut:

Tabel. 1.1 Data Hasil Belajar Pelaksanaan dan Pengawasan Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan dalam 1 tahun terakhir kelas X Program Keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti SMK Negeri 2 Medan T.A 2021/2022

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
2021/2022	95-100	Tidak Ada	-	Sangat Kompeten
	85-94	6 Siswa	36,4 %	Kompeten
	75-84	12 Siswa	42,4 %	Cukup kompeten
	<75	5 Siswa	21,2 %	Tidak Kompeten
Jumlah		23 Siswa	100%	

Sumber: guru mata pelajaran/Prastyo Hardianto, S. Pd

Dari tabel diatas, bahwa hasil belajar siswa kelas X BKP 1 pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan SMK Negeri 2 Medan Tahun ajaran 2021/2022 dari 23 siswa, terdapat 36,4% (6 siswa) dalam kategori kompeten, 42,4% (12 siswa) dalam kategori cukup kompeten dan 21,2% (5 siswa) dalam kategori tidak kompeten. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan kelas X BKP SMK N2 Medan masih tergolong rendah atau belum optimal.

Melihat kurang maksimalnya hasil belajar siswa yang menyebabkan prestasi belajar siswa rendah, banyak faktor yang mempengaruhi hal tersebut. Menurut Rusman (2012:123) Bahwa hasil belajar adalah sejumlah pengalaman yang diperoleh siswa mencakup ranah kognitif, afektif dan psikomotorik. Menurut Munadi (2008:24-32) ada dua faktor yang mempengaruhi proses dan hasil belajar, yaitu (1) Faktor internal meliputi kesehatan jasmani, psikologis diantaranya perhatian, minat, bakat dan motivasi yang dimiliki siswa, (2) Faktor eksternal meliputi lingkungan meliputi yang dapat mempengaruhi hasil belajar siswa. Dan instrumental adalah faktor yang keberadaan dan penggunaannya dirancang sesuai dengan hasil belajar yang diharapkan. Faktor instrumental meliputi kurikulum, sarana dan fasilitas, dan guru. Hal tersebut sangat signifikan terjadi di sekolah dan membuat siswa merasa kurang tertarik untuk melakukan pembelajaran.

Dizaman era milenial saat ini, banyak siswa lebih tertarik kepada pemanfaatan media seperti media berbasis audio visual atau berbasis aplikasi android, komputer dan lain sebagainya. Pemanfaatan media pembelajaran berfungsi untuk menarik minat siswa agar dapat mengikuti proses belajar dengan baik.

Terkait dengan teknologi media adalah apa saja yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi ke penerima informasi. Jenis jenis media yang dapat digunakan dalam pembelajaran ialah media visual, media audio dan media audiovisual. Media visual adalah suatu alat atau sumber belajar yang didalamnya berisikan pesan, informasi khususnya materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif dan diterapkan dengan indera penglihatan. Macam-macam media visula diantaranya gambar atau foto, peta konsep, diagram, poster, dan lain sebagainya. Media audio atau media dengar adalah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang disajikan secara menarik dan kreatif yang diterapkan dengan menggunakan indera pendengaran saja. Karena media ini hanya berupa suara. Macam macam media audio diantaranya laboratorium bahasa, radio, dan lain sebagainya. Media audiovisual ialah jenis media pembelajaran atau sumber belajar yang berisikan pesan atau materi pelajaran yang dibuat secara menarik dan kreatif dengan menggunakan indera pendengaran atau penglihatan. Media ini berupa suara dan gambar. Contoh media audiovisual diantaranya televisi, video, dan lain sebagainya. Diantara banyaknya jenis media yang disebutkan, media audiovisual memiliki keahlian yang lebih baik, sebab meliputi kedua jenis media auditif (mendengar) dan juga visual (melihat).

Dari banyaknya faktor tentang apa saja yang membuat nilai siswa cenderung tidak signifikan diatas, peneliti mengambil salah satu alternatif sesuai dengan ketertarikan dan minat siswa pada zaman era digital sekarang, yang dimana guru SMKN 2 Medan perlu mengembangkan media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran guna mencapai tujuan pembelajaran yang optimal. Salah satu media

yang dapat merangsang minat belajar peserta didik ialah media pembelajaran berbasis audiovisual atau video. Penggunaan media video bertujuan untuk meningkatkan gairah belajar siswa dan meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa. Penggunaan media video sendiri untuk menghemat waktu penjabaran materi dari guru, agar bisa dipahami oleh siswa lebih mudah. Media pembelajaran berbasis video ini memiliki beberapa manfaat diantaranya sangat membantu guru dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran yang mayoritas praktek, dapat merangsang minat belajar peserta didik, peserta didik dapat berdiskusi atau minta penjelasan kepada teman sekelasnya, peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi, siswa dapat menayangkan dirumah karena materi sudah dalam format film dan juga memenuhi kemajuan zaman pendidikan, khususnya dalam penggunaan bidang media teknologi.

Adapun kelebihan dari video adalah dapat menstimulir efek gerak, dapat diberi suara maupun warna, tidak memerlukan keahlian khusus dalam penyajiannya. Sedangkan pada kekurangan atau kelemahannya adalah video memerlukan peralatan khusus dalam penyajian dan memerlukan tenaga listrik. Penggunaan media video pembelajaran ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa dapat belajar lebih dahulu dengan melihat dan menyerap materi belajar secara utuh. Dengan demikian guru tidak lagi menjelaskan materi secara berulang-ulang dan proses pembelajaran berlangsung lebih menarik, efektif, dan efisien.

Berdasarkan uraian diatas, maka perlu dilakukan sebuah inovasi dalam media pengembangan agar dapat mengatasi keterbatasan penggunaan media

pembelajaran dan membantu siswa dalam menyerap informasi pembelajaran. Maka dari pernyataan diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi Dan Perumahan Kelas X Program Keahlian Bisnis Konstruksi Dan Properti Di SMK Negeri 2 Medan”**



1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka dapat diidentifikasi masalah dalam penelitian sebagai berikut:

- 1) Kurang optimalnya hasil belajar Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan siswa kelas X BKP 1 SMKN 2 Medan
- 2) Media pembelajaran yang digunakan dalam Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan masih belum efektif karena masih didominasi media cetak seperti buku bacaan dan sangat jarang menggunakan power point.
- 3) Minimnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dalam proses pembelajaran.
- 4) Suasana belajar yang membosankan sehingga kurang memicu minat belajar siswa terhadap mata pelajaran yang bersangkutan.
- 5) Masih ada siswa yang tidak merespon saat pembelajaran berlangsung dan kurangnya tanggung jawab siswa saat mengerjakan tugas latihan.
- 6) Model pembelajaran video/audiovisual belum digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan.

1.3 Batasan Masalah

Sesuai dengan latar belakang dan identifikasi masalah diatas, agar penelitian berfokus serta mengingat kemampuan penulis dan waktu yang terbatas, maka adapun batasan masalah dalam penelitian ini dapat disimpulkan:

Penelitian ini dilakukan dengan penggunaan Media Video pembelajaran dalam upaya peningkatan hasil belajar mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik

Konstruksi dan Perumahan kelas X BKP 1 Program Keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti SMKN 2 Medan, pada KD 3.10 dan 4.10 Yaitu dengan indikator capaian:

3.10.1 Menerapkan Prosedur pekerjaan pemasangan tembok $\frac{1}{2}$ bata ikatan siku (L).

4.10.1 Melaksanakan pekerjaan pemasangan tembok $\frac{1}{2}$ bata ikatan siku (L).

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi, dan batasan masalah yang terdapat diatas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan berbasis video pada mata pelajaran siswa kelas X SMKN 2 Medan?
- 2) Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Video pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan kelas X SMKN 2 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Sejalan dengan rumusan Masalah diatas, maka yang menjadi tujuan utama penelitian adalah Mengembangkan Media video pembelajaran yang layak digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dapat dibedakan menjadi dua, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis. Penelitian yang dilakukan ini diharapkan dapat bermanfaat baik secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut.

a. Manfaat Teoritis

- 1) Memperoleh siswa menerima materi pelajaran yang disampaikan oleh guru.
- 2) Memberikan masukan kepada guru disekolah, media yang dapat digunakan sebagai upaya membangkitkan kreativitas guru dalam mendesain media pembelajaran yang bervariasi dan tidak membosankan.

b. Manfaat Praktis

- 1) Bagi Sekolah, Sebagai masukan kepada pihak sekolah dalam peningkatan mutu pembelajaran di sekolah.
- 2) Bagi Guru, Sebagai masukan dalam Proses pembelajaran dengan menggunakan media video pembelajaran.
- 3) Bagi siswa, Media video pembelajaran ini diharapkan siswa mampu menerima materi dengan baik dan menarik.
- 4) Bagi Mahasiswa, Sebagai masukan calon guru untuk menerapkan model pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar nantinya.

1.7 Spesifikasi Produk Yang diharapkan

Spesifikasi Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat media pembelajaran ini adalah berupa pembelajaran berbasis video pada pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan. Produk yang dikembangkan nantinya akan dikemas sesuai kebutuhan, dalam bentuk CD (*Compact Disc*), *upload Youtube* atau disimpan menggunakan *Flashdisk*, sehingga produk lebih fleksibel dan pesesrta didik dapat belajar dimanapun, baik disekolah ataupun di rumah menggunakan bantuan komputer/laptop. Kemudian media yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD sesuai pokok bahasan yang diajarkan. Media pembelajaran yang dikembangkan juga sesuai dengan standar isi, bahasa dan kejelasan kalimat, tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang efektif.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Peran media dalam proses belajar mengajar sangatlah penting untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran yang efektif dapat menumbuhkan sikap ketertarikan siswa terhadap suatu konsep. Pada awal perkembangannya, media pembelajaran hanya berfungsi sebagai alat bantu guru untuk mengajar yang berupa alat bantu visual. Sehingga lahirlah alat bantu audio visual. Sejalan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK), maka penggunaan media visual dilengkapi dengan audio, hingga saat ini penggunaan alat bantu atau media pembelajaran menjadi semakin luas dan interaktif, seperti adanya komputer dan internet.

Untuk menyatakan bahwa suatu proses belajar mengajar dapat dikatakan berhasil, setiap guru memiliki pandangan masing – masing sejalan dengan filsafat. Karena itulah, suatu proses belajar mengajar tentang suatu bahan pengajaran dinyatakan berhasil apabila hasilnya memenuhi tujuan intruksional khusus dari bahan tersebut

Media pembelajaran dapat dirancang sedemikian rupa sehingga siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara lebih leluasa, kapanpun dan dimanapun, tanpa tergantung pada keberadaan seorang guru. Program-program pembelajaran audio visual, termasuk program pembelajaran menggunakan komputer, memungkinkan siswa dapat melakukan kegiatan belajar secara mandiri, tanpa terikat oleh waktu dan tempat. Penggunaan media akan menyadarkan siswa betapa banyak sumber-sumber belajar yang dapat mereka manfaatkan untuk belajar. Perlu kita sadari bahwa alokasi waktu belajar di sekolah sangat terbatas, waktu terbanyak justru dihabiskan siswa di luar lingkungan sekolah. Dengan mengembangkan media, proses pembelajaran menjadi lebih menarik sehingga mendorong siswa untuk mencintai ilmu pengetahuan.

THE
Character Building
UNIVERSITY

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

a. Asumsi Pengembangan

Dengan adanya media pembelajaran berbasis video ini, diharapkan dapat membuat peserta didik lebih tertarik dan aktif dalam pembelajaran.

- 1) Siswa dapat belajar mandiri dengan media pembelajaran yang dilaksanakan.
- 2) Penggunaan media pembelajaran berbasis video ini diharapkan dapat membuat siswa lebih paham mengenai materi yang dilaksanakan.
- 3) Item-item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidaknya produk untuk digunakan.

b. Keterbatasan Pengembangan

- 1) Produk yang dihasilkan berupa video sebagai media pembelajaran.
- 2) Pengembangan ini dibuat pendekatan kontekstual
- 3) Uji validasi media dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan responden.
- 4) Uji coba produk akan dilakukan kepada siswa kelas X BKP SMK Negeri 2 Medan.