

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan aspek yang sangat penting untuk diperhatikan guna menghasilkan sumber daya manusia yang baik, apabila sistem pendidikan disuatu negara dapat dilaksanakan dengan baik, maka akan menghasilkan kualitas sumber daya manusia yang baik pula. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan jenjang pendidikan menengah yang menciptakan peserta didik untuk siap menghadapi dunia kerja. Pendidikan kejuruan memiliki program keahlian beragam sesuai dengan kebutuhan industri sebagai pihak pengguna. Program keahlian tersebut akan memberikan bekal keterampilan dan pengetahuan untuk dapat beradaptasi dalam dunia kerja. Siswa lulusan pendidikan kejuruan akan menjadi tenaga ahli sesuai dengan program keahlian yang diambil sehingga akan dapat dikatakan sebagai tenaga kerja profesional.

Kegiatan pembelajaran pada dasarnya adalah menyampaikan sesuatu pesan dari sumber berita atau pesan baik secara langsung maupun menggunakan media yang digunakan pada penerima pesan. Kegiatan pembelajaran memiliki beberapa komponen pelaku yang ada didalamnya yaitu guru dan siswa, sarana dan prasarana, dan bahan ajar. Selain dari beberapa komponen tersebut ada juga komponen yang keberadaannya mempunyai peran cukup penting yaitu media. Media yang dimaksud disini adalah alat yang digunakan untuk mengirimkan pesan atau isi materi dari guru kepada

siswa maupun sebaliknya. Keberadaan media buku satu-satunya komponen yang menjalin keberhasilan suatu proses kegiatan pembelajaran, namun tanpa adanya media yang mendukung maka kegiatan pembelajaran tidak dapat dilaksanakan dengan maksimal. Media pembelajaran merupakan hal yang terpenting untuk berlangsungnya suatu pembelajaran dikelas, pembelajaran yang kreatif, komunikatif, dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

Peningkatan mutu pendidikan dari tahun ketahun selalu diupayakan baik pendidikan tingkat dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Upaya untuk meningkatkan mutu pendidikan dipengaruhi oleh kurikulum, buku pelajaran, media belajar, metode pengajaran, system evaluasi. Pembinaan kurikulum dilaksanakan disegala bidang antara lain: sarana atau fasilitas kurikulum maupun pendidik guru. Pembinaan metode pembelajaran selalu dilakukan yaitu dengan mencari metode pembelajaran yang sesuai dengan bahan ajar. Di samping itu media pembelajaran dikembangkan untuk memperlancar kegiatan pembelajaran dan memudahkan siswa untuk memahami materi ajar. Sehingga media dalam pembelajaran sangat penting, karena merupakan faktor pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan.

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. SMK Negeri 2 berlokasi dijalan STM NO.21, Medan Amplas. SMK Negeri 2 Medan ini

terdiri dari enam jurusan dimana salah satunya adalah jurusan teknik gambar bangunan. Di dalam jurusan bangunan ini terdapat Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang diharapkan siswa dapat memiliki kompetensi di dalam bidang Gambar teknik. Mata pelajaran yang terdapat pada Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan adalah mata pelajaran Gambar Teknik.

Mata pelajaran Gambar Teknik merupakan salah satu mata pelajaran Produktif yang dipelajari di kelas X yang berisikan, tentang gambar teknik sebagai media untuk menyampaikan informasi, sebagai sarana penyimpanan dan penggunaan dan, gambar teknik bermanfaat dalam membuat konsep perencanaan yang dapat menjadi bekal bagi siswa yang nantinya dapat diterapkan dan dikembangkan dilapangan terutama dalam dunia kerja.

Berdasarkan observasi dilapangan, di SMKN 2 Medan pada tanggal 04 Februari 2021 diketahui bahwa, tingkat keberhasilan siswa di SMKN 2 Medan masih rendah, dapat dilihat dari nilai hasil perolehannya. Hal ini diperkuat dengan diperoleh hasil belajar Gambar Teknik siswa kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) SMK Negeri 2 Medan pada Tahun 2019/2020 rata-rata siswa memiliki nilai dengan kategori cukup.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Gambar Teknik kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan.

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase(%)	Keterangan
2019/2020	90-100	-	0%	Sangat Kompeten
	80-89	9	38,23%	Kompeten
	75-79	24	85,29%	Cukup Kompeten
	<75	1	2,94%	Belum Kompeten
	Jumlah	34	100	-

Sumber: Guru Mata Pelajaran Gambar Teknik SMK Negeri 2 Medan.

Dari Tabel daftar nilai hasil belajar di atas, dapat dikemukakan bahwa hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 2 Medan Tahun ajaran 2019/2020 dari 34 siswa, terdapat 0% dalam kategori sangat kompeten, 38,23% (9 orang) dalam kategori kompeten, 85,29% (24 orang) dalam kategori cukup kompeten, dan 2,94% (1 orang) dalam kategori tidak kompeten. Jadi masih terdapat beberapa siswa yang tidak memenuhi standar ketuntasan minimum pada mata pelajaran Gambar Teknik dengan kata lain tidak sesuai dengan harapan.

Dari hasil observasi yang dilakukan hal ini diakibatkan minimnya media sebagai alat komunikasi antara guru dan siswa saat proses pembelajaran sehingga siswa sulit untuk menerima informasi serta pelajaran yang disampaikan oleh guru dan berdampak pada kurangnya pengetahuan, keterampilan siswa dan penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru. Begitu juga pendapat tentang siswa, dimana pembelajaran di dalam kelas masih sangat monoton dan terkadang siswa bosan dikarenakan penggunaan media

yang kurang yaitu buku bacaan dan terkadang menggunakan *slideshow powerpoint* dan penyajian guru yang kurang menarik yaitu hanya dengan menggunakan metode ceramah, hal ini diduga menjadi beberapa kendala yang menyebabkan hasil belajar siswa kurang memuaskan. Perolehan kompetensi yang belum maksimal tersebut diindikasikan oleh pengguna media pembelajaran yang kurang atau belum maksimal, hal ini membuat siswa sering bosan dalam mengikuti kegiatan-kegiatan pembelajaran.

Setelah mengetahui permasalahan yang dihadapi siswa pada saat proses belajar yaitu minimnya media yang digunakan yang mengakibatkan siswa merasa bosan dan jenuh saat proses belajar berlangsung maka saya penulis melakukan analisis kebutuhan siswa terhadap media yang digunakan. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengetahui keadaan bahan ajar media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai informasi utama. Media diperlukan untuk lebih memperjelas materi ajar atau bahan ajar yang digunakan, semakin bagus media yang digunakan maka semakin tinggi keberhasilan dalam proses pembelajaran. Melalui analisis kebutuhan media maka penulis dapat memilih dan merancang media sesuai kebutuhan siswa.

Dari hasil analisis kebutuhan siswa penulis menemukan bahwa, beberapa siswa membutuhkan media pembelajaran dengan desain yang berbeda dan menarik untuk dipahami dan bisa digunakan secara mandiri dalam pembelajaran, misalnya media video. Dan beberapa siswa setuju bila dikembangkan media pembelajaran gambar teknik untuk pembelajaran mandiri, dan juga berguna dalam membantu pemahaman materi pembelajaran.

Dari uraian di atas peneliti menganalisis permasalahan SMK Negeri 2 Medan perlu mengembangkan media pembelajaran. Siswa perlu mengenali kemampuan dalam belajar sebagai alternatif pemecahan di kelas tersebut, peneliti merencanakan melakukan suatu penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video. Media pembelajaran menggunakan video bertujuan untuk memudahkan guru dalam mengajar dan mempermudah siswa memahami materi. Dengan media ini, siswa akan memperoleh gambaran yang nyata sehingga proses penerimaan akan lebih bermakna, media berbasis video ini tidak hanya teks, gambar, video, audio, juga disisipkan dalam media sehingga proses pembelajaran akan lebih menarik.

Menggunakan media pembelajaran berbasis video ini akan membantu dan mempermudah proses pembelajaran untuk siswa maupun guru. Siswa dapat belajar terlebih dahulu dengan melihat materi di dalam video tersebut, dengan demikian guru tidak lagi menjelaskan materi secara berulang-ulang dan pembelajaran berlangsung lebih efektif, dan efisien.

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Interaktif Untuk Mata Pelajaran Gambar Teknik Siswa Kelas X Program Keahlian Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan SMK N 2 Medan.”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka dapat diidentifikasi permasalahan yang berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

- 1) Kurang efisiennya proses penyampaian pembelajaran.

- 2) Siswa merasa kesulitan untuk memahami materi yang disampaikan guru.
- 3) Perbedaan gaya belajar, minat, dan kemampuan siswa yang tidak semua dapat diatasi oleh guru dalam setiap pertemuan.
- 4) Keterbatasan alokasi waktu untuk menjelaskan isi materi
- 5) Kurang dikembangkannya media pembelajaran Gambar Teknik

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk memberi ruang lingkup yang jelas dan terarah, serta mengingat kemampuan penulis yang terbatas dalam hal waktu serta tenaga, maka perlu dilakukan pembatasan dalam penelitian ini.

1. Penelitian ini hanya dilakukan terhadap siswa kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan.
2. Penelitian ini dibatasi pada mata pelajaran Gambar Teknik pada KD 3.6 dan 3.7.
3. Media Pembelajaran interaktif yang digunakan adalah media pembelajaran berbasis video.
4. Evaluasi sesungguhnya belum dilaksanakan karena memakan waktu yang cukup lama, sehingga peneliti hanya meminta tanggapan dari siswa dan para ahli media dan materi tentang kelayakan video berbasis interaktif pada mata pelajaran gambar teknik.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah di atas, maka masalah penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran Gambar Teknik yang memenuhi kriteria kualitas yang baik?
2. Bagaimana hasil kelayakan produk media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran Gambar Teknik?
3. Bagaimana respon peserta didik?

1.5 Tujuan Penelitian

1. Menghasilkan model pengembangan perangkat pembelajaran berbasis video yang layak digunakan sebagai perencanaan guru untuk mencapai suatu pembelajaran yang efektif dan efisien sesuai dengan standart isi.
2. Menghasilkan cara pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif gambar teknik siswa kelas X program keahlian desain permodelan dan informasi bangunan SMK Negeri 2 Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

1. Manfaat Praktis

- a. Memperoleh hasil rancangan media pembelajaran berbasis video yang layak untuk mendukung proses pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik.
- b. Menghasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video.

2. Manfaat Teoritis

- a. Menjadi bahan kajian bagi mahasiswa di Universitas Negeri Medan dan dapat digunakan sebagai bahan penelitian untuk penelitian selanjutnya.

- b. Menambah kajian studi mengenai media pendidikan.

1.7 Spesifikasi Produk Yang Diharapkan

Adapun Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Teknik adalah:

- a) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sebagai sumber pembelajaran untuk peserta didik.
- b) Media pembelajaran yang dikembangkan sesuai dengan SK dan KD suatu pokok bahasan yang akan diajarkan.
- c) Media pembelajaran yang dikembangkan dapat memenuhi kriteria kebenaran, keluasan, dan kedalaman konsep, kesesuaian dengan standart isi, kebahasaan dan kejelasan kalimat, keterlaksanaan serta tampilan yang baik dan menarik sehingga dapat dikategorikan sebagai media pembelajaran yang berkualitas.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran diharapkan menjadi fasilitator yang berperan menjadi sumber belajar dan bisa melengkapi peserta didik untuk belajar secara mandiri dirumah maupun disekolah.

- 1) Bagi siswa
 - a. Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya ditengah perkembangan teknologi.

b. Siswa dapat belajar mandiri dirumah dengan bantuan teknologi atau komputer.

2) Bagi guru

a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa.

b. Sebagai alternatif pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan perkembangan teknologi.



THE
Character Building
UNIVERSITY