

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan modal suatu bangsa dan merupakan suatu usaha yang bertujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa serta merupakan kunci pokok untuk merahi cita – cita suatu bangsa. Menurut (Hasbullah 2009:17) Pendidikan merupakan hal yang dibutuhkan oleh setiap individu. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar untuk menjadikan diri lebih baik. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia disebutkan bahwa pendidikan adalah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang atau sekelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan. (Undang- undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara”. Menurut (Moh. Suardi 2012:17) Pendidikan berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa. Berdasarkan fungsi pendidikan ini, maka peran guru menjadi penentu keberhasilan misi pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Guru bertanggung jawab mengatur, mengarahkan, dan

menciptakan suasana kondusif Mutu pendidikan dipengaruhi oleh beberapa hal terutama ketersediaan fasilitas belajar, pemanfaatan waktu, dan penggunaan media belajar. Bahar, menyatakan bahwa guru berkewajiban untuk mencapai kegiatan pembelajaran yang mampu mengembangkan kemampuan kognitif, psikomotorik dan afektif bagi siswa agar mencapai hasil pembelajaran yang optimal. (Dimiyati & Mudjiono, 2002:13) Namun terkadang guru juga banyak terkendala dalam penyampaian pembelajaran ke siswa dikarenakan sarana dan prasarana pendidikan yang kurang mendukung.

Salah satu hal yang dapat mendukung tercapainya pendidikan yang lebih baik yaitu, penggunaan media pembelajaran di sekolah. Bagi guru tidak cukup jika hanya menggunakan lisan untuk menyampaikan pelajaran. Akan tetapi juga membutuhkan sarana ataupun alat sebagai penyalur pesan dari penjelasan guru yang biasa disebut dengan media. Tanpa adanya media, guru akan kesulitan dan banyak membutuhkan tenaga ekstra untuk menyampaikan pelajaran, maka dibutuhkan media atau alat untuk membantu dalam proses kegiatan pembelajaran. Berdasarkan uraian di atas, dimana mutu pendidikan akan lebih efektif jika pendidik dan peserta didik bisa lebih baik dalam menjalankan proses pembelajaran. Salah satu tugas seorang pendidik yaitu dapat membuat peserta didik lebih aktif dalam melaksanakan proses pembelajaran. Sesuai dengan kurikulum yang berlaku dimana kegiatan pembelajaran berpusat pada siswa dan guru hanya sebagai fasilitator, oleh karena itu guru harus bisa menciptakan keadaan kelas yang peran seorang siswa

lebih aktif, dimana salah satu cara yaitu penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran ini akan digunakan oleh guru nanti sebagai alat dalam menyampaikan materi pembelajaran di sekolah.

Media pembelajaran merupakan hal yang terpenting untuk berlangsungnya suatu pembelajaran di kelas, pembelajaran yang kreatif, komunikatif dan inovatif yang dapat mendukung dalam meningkatkan hasil belajar siswa, dalam hal ini kata "media" berasal dari bahasa latin dan merupakan jamak dari kata "medium" secara harafiah berarti "perantara atau pengantar" Media merupakan wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan (Djamrah dan Aswan, 2010:120).

Sekolah menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Medan merupakan salah satu lembaga pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuan teknologi, ketrampilan dan sikap mandiri, disiplin serta etos kerja yang trampil dan kreatif sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan ketrampilan tingkat menengah yang sesuai bidangnya di SMK Negeri 2 Medan berlokasi di Jalan STM No.21 Medan Amplas ini terdiri dari enam jurusan dimana salah satunya adalah jurusan bangunan. Di dalam jurusan bangunan terdapat program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan ini terdapat program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan yang diharapkan siswa dapat memiliki kompetensi di dalam bidang konstruksi bangunan. Mata Pelajaran yang terdapat pada program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan adalah mata pelajaran adaptif, mata pelajaran normatif dan mata pelajaran produktif.

Dasar – Dasar Kontruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang dipelajari di kelas X Desain Pemodelan Informasi Bangunan yang berisikan konsep dasar dalam perencanaan bangunan untuk memahami pengetahuan bahan spesifikasi karakteristik bahan cara kerja penggunaan alat dalam suatu pekerjaan dalam ilmu pengukuran tanah dimana siswa diharapkan mempunyai pengetahuan ketrampilan dan kemampuan dalam kontruksi bangunan dan ilmu pengukuran tanah yang dapat menjadi bekal bagi siswa yang nantinya dapat diterapkan dan dikembangkan dilapangan terutama dalam dunia kerja.

Berdasarkan observasi lapangan Di SMKN 2 Medan pada tanggal 14 Februari 2021 diketahui bahwa tingkat keberhasilan siswa masih rendah dapat dilihat dari nila hasil perolehan siswa. Hal ini diperkuat dengan di peroleh hasil belajar DDKB–PT siswa kelas X Bisnis Kontruksi Properti SMK Negeri 2 Medanpada tahun 2020/2021 rata – rata siswa memiliki dengan kategori cukup.

Tabel 1.1 Hasil Belajar Dasar – Dasar Kontruksi Bangunan dan Teknik Pengukuran Tanah kelas X Bisnis Kontruksi Properti SMK Negeri 2 Medan.

Tahun Ajaran	Nilai	umlah Siswa	sentase(%)	Keterangan
2020/2021	90-100	6	18,18 %	Sangat Kompeten
	80-89	15	50 %	Kompeten
	75-79	8	24,24 %	Cukup Kompeten
	<75	4	12,12 %	Belum Kompeten
	Jumlah	33	100	-

Sumber : Guru Mata pelajaran Dasar – Dasar Kontruksi Bangunan Dan Teknik Pengukuran Tanah SMK negeri 2 Medan

Dari Tabel daftar nilai hasil belajar diatas ,penulis menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 2 Medan Tahun ajaran 2020/2021 dari 33 siswa terdapat 18,18 % dalam kategori sangat Kompeten 50% (15orang) dalam kategori Kompeten 24,24 % (8 orang) dalam kategori Cukup Kompeten dan 14 % (4 orang) dalam kategori tidak kompeten Jadi masih terdapat beberapa siswa yang tidak memenuhi standart ketuntasan minimum pada mata pelajaran DDKB- PT dengan kata lain tidak sesuai dengan harapan.

Dari hasil observasi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Medan, pada siswa kelas X DPIB dijelaskan bahwa media pembelajaran masih meggunakan media cetak dan hanya terkadang menggunakan *powerpoint* dimana siswa tidak dapat mengikuti pembelajaran secara menyeluruh hal ini dikarenakan 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 minat belajar siswa dalam mengikuti pembelajaran dan penyelesaian tugas yang diberikan oleh guru.

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 apa lagi degan adanya pandemic covid seperti ini siswa kurang dalam asupan pembelajaran maka dari pada itu media pembelajaran dapat membantu untuk memberi dorongan minat belajar siswa. Penulis malakukan analisis kebutuhan siswa terhadap media yang digunakan .

Analisis kebutuhan media dilakukan dengan pengisian angket oleh siswa kelas X DPIB TA.2020/2021. Analisis kebutuhan dilakukan dengan mengetahui keadaan bahan ajar media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai informasi utama. Media dibuat untuk lebih memperjelas materi ajar atau bahan ajar media yang digunakan dalam proses pembelajaran sebagai informasi utama. Semakin bagus media yang digunakan maka semakin tinggi tingkat keberhasilan dalam proses pembelajaran.

Dari uraian di atas peneliti menganalisis permasalahan SMKN 2 Medan perlu mengembangkan media pembelajaran yang memfokuskan pada interaksi siswa. Siswa perlu diberi kesempatan luas untuk mengenali kemampuan dalam belajar sebagai alternatif pemecahan masalah di kelas tersebut. Peneliti akan melakukan penelitian dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video. Pemanfaatan media pembelajaran berbasis video akan memberikan gambaran nyata sehingga proses pembelajaran akan lebih bermakna dan lebih variatif, tidak hanya menggunakan teks namun akan disertai gambar, video, audio dan animasi sehingga proses pembelajaran yang dilakukan lebih menarik. Pembelajaran video memberikan peluang kepada siswa untuk belajar mandiri, sehingga belajar bisa dilakukan kapan saja. Penggunaan media pembelajaran berbasis video 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 media pembelajaran dalam proses kegiatan pembelajaran agar dapat membantu guru dan mengatasi keterbatasan penggunaan media pembelajaran inovatif dan membantu siswa untuk mempermudah dalam proses pembelajaran. Maka dari itu dilakukan penelitian berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kontruksi Bangunan Dan Teknik Pengukuran Tanah Siswa Kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan Dan Informasi Bangunan Smk Negeri 2 Medan”

1.2. Identifikasi Masalah

Dari latar belakang masalah diatas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yang terkait dengan penelitian ini;

1. Kurangnya ketersediaan media pembelajaran yang yang digunakan mengakibatkan proses pembelajaran yang kurang efektif pada saat pembelajaran berjalan
2. Keterbatasan media yang dimiliki sehingga dibutuhkannya media baru yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran
3. Media yang kurang menarik sehingga siswa kurang aktif dalam proses belajar mengajar
4. Siswa membutuhkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara mandiri

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas agar penelitian berfokus maka adapun batasan masalah dalam penelitian adalah :

1. Penelitian ini hanya dilakukan terhadap siswa kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan TA 2021/2022
2. Pengembangan Video ini berfokus pada KD 3.1 dan 4.1 Dengan materi Keamanan Keselamatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) dengan model pengembangan ADDIE
3. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berbasis video.
4. Peneliti membatasi pengembangan media pembelajaran sampai tahap uji kelayakan media

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dikemukakan diatas , maka permasalahan yang dapat dirumuskan adalah :

- 1 Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan yang akan dikembangkan?
- 2 Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis video yang dikembangkan pada mata pelajaran Dasar dasar kontruksi bangunan untuk siswa kelas X Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK

Negeri 2 Medan pada T.A.2021/2022 ?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian yang telah dikemukakan diatas , maka tujuan penelitian diatas adalah :

- 1 Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran berbasis video mata pelajaran Dasar dasar Kontruksi Bangunan
- 2 Untuk mengetahui Kelayakan media pembelajaran berbasis video pada mata pelajaran Dasar dasar Kontruksi Bangunan untuk siswa kelas X KeahlianDesain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Medan pada TA.2021/2022.

1.6 Manfaat

1. Manfaat Praktis

- 1 Bagi Peneliti, menambah pengalaman dan melatih kemampuan dalam melakukan suatu penelitian serta menjadi bahan referensi dalam melakukan penelitian pengembangan lebih lanjut.
- 2 Bagi Siswa, sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kecepatannya ditengah perkembangan teknologi.
- 3 Bagi Guru, menambah pengetahuan dalam pemanfaatan perangkat lunak sebagai variasi belajar yang menarik dan inovatif. Mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan, meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan perkembangan

teknologi.

- 4 Bagi Sekolah, menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan kualitas mutu pendidikan menuju pembelajaran modern dan melahirkan lulusan yang terampil.

2. Manfaat Teoritis

- 1 Menjadi bahan kajian mahasiswa di Universitas Negeri Medan dan dapat digunakan sebagai bahan penelitian untuk penelitian dan menambah kajian hasil studi mengenai media pendidikan
- 2 Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan dalam memanfaatkan perangkat lunak sebagai media pembelajaran berbentuk video
- 3 Memperkaya sumber referensi mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis video

1.7 Spesifikasi Produk Yang diharapkan

Spesifikasi Produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan perangkat media pembelajaran ini adalah

- 1 Media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan sumber pembelajaran untuk peserta didik
- 2 Media pembelajaran yang dikembangkan disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan.

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. Berdasarkan uraian maka pentingnya pengembangan media pembelajaran ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi siswa
 - a. Sebagai pemicu dalam meningkatkan pemahaman pembelajaran sesuai dengan kemampuan dan kecepataanya di tengah perkembangan teknologi
 - b. Siswa dapat belajar mandiri dirumah dengan bantuan teknologi atau computer.
2. Bagi guru
 - a. Media ini memudahkan guru dalam melaksanakan pembelajaran dan membimbing siswa dalam membangun pengetahuan serta pemahaman siswa.
 - b. Sebagai alternative pendekatan pembelajaran yang lebih menyenangkan dan mendorong pendidik untuk selalu menambah ilmu pengetahuan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan melakukan renovasi pembelajaran menggunakan perkembangan teknologi.

1.9 Asumsi Dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi pengembangan
 - a. Media pembelajaran berbasis video ini dapat membuat peserta didik aktif dalam pembelajaran dan mampu mengaplikasikanya dalam kehidupan sehari hari.
 - b. Peserta didik dapat belajar mandiri dengan adanya media pembelajaran ini.
 - c. Validator yaitu dosen dan guru yang sudah berpengalaman dalam mengajar dan

dipilih sesuai bidangnya.

d. Item –item dalam angket validasi mencerminkan penilaian produk secara komprehensif, menyatakan layak dan tidak layakanya produk untuk digunakan.

2. Keterbatasan pengembangan

a. Produk yang dihasilkan berupa video sebagai media pembelajaran.

b. Pengembangan ini dibuat dengan pendekatan kontekstual.

c. Uji validasi media dilakukan oleh ahli media ,ahli materi dan ahli Bahasa.

d. Uji coba produk akan dilakukan kepada siswa kelas X DPIB SMK Negeri 2 Medan

THE
Character Building
UNIVERSITY