

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.

Pendidikan merupakan suatu hal yang membangun kemajuan suatu Negara. Peran pendidikan sangat penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat bersaing di era Zaman teknologi saat ini, pendidikan juga penting dalam perkembangan suatu Negara. Menurut Abdurrozzaq Hasibuan (2007: 89), melalui pendidikan salah satu upaya pemerintah dalam meningkatkan kualitas daya manusia. Dalam bidang pendidikan, Indonesia saat ini melakukan inovasi sebagai cara untuk meningkatkan sistem pendidikan diantaranya dari mutu tenaga pendidik ataupun media pembelajarannya. Hal ini yang menjadi salah satu penyebab pendidikan di Indonesia berjalan secara dinamis sebagaimana tujuan Negara republik Indonesia yaitu Menerdaskan Kehidupan Bangsa. yang tertera dalam pembukaan UUD 1945 pada alinea ke 4.

Menurut Yudhi Munadi (2008 : 1) terwujudnya pendidikan yang berkualitas adalah harus ada guru yang bermutu ataupun berkualitas. Guru yang berkualitas ini haruslah seperti yang tercantum dalam UURI No.1 tahun 2005 tentang guru dan dosen, yakni harus memiliki kompetensi profesional, kompetensi sosial, kompetensi kepribadian, dan kompetensi pedagogik. Seperti saat melaksanakan kompetensi pedagogik pendidik diharuskan mempunyai kemampuan metodologis dalam merencanakan dan melaksanakan pembelajaran, dan juga termasuk dalam penguasaan media pembelajaran.

Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan menghasilkan banyak pembaharuan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat dan inovasi baru sangatlah dibutuhkan oleh para siswa dikarenakan dapat membantu siswa agar pembelajaran yang didapat dapat diaplikasikan siswa dalam kehidupannya sehari-hari. Untuk mencapai Pembelajaran yang inovatif dan efektif tentu membutuhkan suatu membutuhkan sarana atau alat yang dipakai untuk mendukung pembelajaran atau biasa disebut dengan Media.

Menurut Hamalik dalam Rusman (2013; 164), peran media pembelajaran untuk mengefektifkan situasi proses pembelajaran, memacu jalannya pembelajaran, membantu siswa untuk memudahkan memahami materi pembelajaran yang diberikan oleh guru, serta untuk meningkatkan mutu atau kualitas pendidikan.

Media ialah bagian penting untuk berkomunikasi didalam kegiatan pembelajaran. Menurut Muhammad Yaumi (2018:6), media bertujuan untuk memfasilitasi berlangsungnya komunikasi. Media bukan hanya bertujuan sebagai alat komunikasi dalam proses pembelajaran, tetapi juga sebagai sumber belajar bagi siswa. Pendidik perlu mengembangkan media belajar yang se kreatif mungkin agar siswa dalam belajar menjadi lebih inovatif serta pembelajaran menjadi menyenangkan sehingga menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran sesuai yang diharapkan.

Saat ini perkembangan pendidikan dibarengi dengan berbagai inovasi teknologi, sehingga mengharuskan sistem pendidikan menyesuaikan dengan dunia pekerjaan. Dampak dari perkembangan teknologi di dunia pendidikan sangat

berpengaruh besar, sehingga pemerintah membuat peraturan dalam per Undang-Undangan tentang teknologi. Peraturan Menteri Pendidikan Nasional (Per Mendiknas) No, 16 Tahun 2007 tentang standar kualifikasi akademik dan kompetensi guru, kompetensi pedagogik guru SMK/SMA point ke lima mengatakan

“Harus memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk kepentingan pembelajaran”.

Berlandaskan per Undang-Undangan yang di buat pemerintah tentang pemanfaatan teknologi mengharuskan guru agar menyesuaikan diri dengan teknologi yang berkembang, sehingga pembelajaran terkesan kreatif dan inovatif.

Kemajuan teknologi memungkinkan penggunaan media belajar yang inovatif dalam pendidikan. Beragam inovasi hadir dalam dunia teknologi salah satunya telepon genggam yang begitu banyak model dan spesifikasi berkembang dalam waktu singkat. Ke Menkominfo menyebutkan penggunaan telepon genggam di Indonesia mencapai 89% dari 167 juta penduduk (sumber: mediaindonesia.com). Berdasarkan data dari *Mobile Operating System Market Share Indonesia* pada tahun 2020–2021, *Android* menduduki peringkat pertama dengan *market share* 91.7%, di ikuti oleh *i OS market share* sebesar 8.11%, kemudian di posisi ketiga oleh Samsung dengan *market share* 0.08%. Dari data tersebut telepon genggam menjadi dampak yang sangat besar dalam perkembangan dunia pendidikan, hal ini dikarenakan dapat dengan mudahnya mengakses data ataupun informasi yang dibutuhkan oleh penggunanya saat berada dimana pun dan kapan pun.

Saat ini pembaharuan pada telepon genggam telah berinovasi menjadi system *android* atau disebut juga *smartphone* (ponsel pintar). *Android* adalah perangkat seluler cerdas yang bersistem operasi dan platform nya yang dikembangkan oleh Google. Ponsel pintar ini juga bisa beroperasi untuk beberapa produsen yang berbeda (Tim Developer Google, 2016 : 6). *Android* yang bersifat terbuka, membuat penggunaanya mudah untuk mengakses berbagai aplikasi yang gratis maupun berbayar. Saat ini tersedia banyak berbagai aplikasi di *play store* yang dengan mudahnya pengguna mengunduh di *play store*. Namun saat ini sangat sedikit pendidik memanfaatkan hal tersebut untuk memudahkan pendidik membuat media pembelajaran yang kreatif dan inovatif.

Penelitian yang dilakukan Nuril mustofasani (2020), tentang Pengembangan media video tutorial menggunakan aplikasi *Adobe Flash*, memberikan pengaruh motivasi pada peserta didik. Video pembelajaran yang digunakan memperoleh peserta didik semakin termotivasi untuk melakukan hal-hal baik, juga termasuk didalamnya meningkatkan rasa percaya diri peserta didik dalam hal belajar. Hal ini ditunjukkan berdasarkan dari hasil validasi angket yang diberikan kepada peserta didik, dengan respon positif siswa sebesar 80% kategori layak.

Penelitian selanjutnya oleh Afrilyza putri dan Hera hastuti (2020), tentang pengembangan media video pembelajaran sejarah yang memuat materi kronologis. Menunjukkan bahwa kepraktisan video pembelajaran sangat layak digunakan. Hal ini dibuktikan berdasarkan hasil angket diberikan kepada guru, dengan nilai rata-rata 3,83 kategori sangat praktis dan kepada siswa dengan nilai rata-rata 3,31 kategori sangat praktis.

Penelitian pengembangan yang dilakukan Vira Amelia dan Arwin (2021), dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Kine master Pada Pembelajaran Tematik Terpadu Di kelas III SD Negeri 36 Koto Panjang”. Hasil penilaian media pembelajaran dinyatakan sangat layak dengan hasil penilaian dari ahli media 96.7% kategori sangat layak, dan hasil penilaian ahli materi 93.3% kategori sangat layak. Hasil respon dari peserta didik dan guru dinyatakan sangat praktis dengan hasil 92.5% dan 95.25%.

Berdasarkan penelitian yang relevan diatas, perbedaan dengan penelitian yang dilakukan penulis uji coba terhadap siswa dan materi yang dikembangkan. Semuanya sama-sama menggunakan *android* dalam pembuatan video pembelajaran. Namun keefektifan video pembelajaran berbasis *android* belum efektif diterapkan. Dimana dilihat dari segi uji coba skala kecil penelitian sebelumnya hanya menerapkan pada satu subjek saja sedangkan pada penelitian ini diterapkan pada dua subjek, kemudian jika dilihat dari segi materi, pada penelitian sebelumnya untuk materi media video pembelajaran tidak berproses atau materi pembelajaran yang tidak berpraktek sedangkan pada penelitian ini materi video pembelajaran nya berproses.

Berdasarkan hasil observasi penulis yang dilakukan di SMK N 2 Medan, didapatkan tabel nilai hasil belajar mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung kelas XI Semester Ganjil T.A 2020/2021 Kompetensi Keahlian DPIB SMK Negeri 2 Medan.

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Harian kelas XI Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung SMK N 2 Medan

Tahun Ajaran	Standar Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
2020/2021	<75	16	47,00	Tidak Kompeten
	75-79	7	20,58	Cukup Kompeten
	80-89	9	26,47	Kompeten
	90-100	2	5,88	Sangat Kompeten
Jumlah:		34 Siswa	100	

Sumber: Guru Bidang Studi SMK N 2 Medan

Dari data hasil belajar mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung terdapat 47, 00% (16 siswa) tidak kompeten, 20,58% (7 siswa) cukup kompeten, 26,47% (9 siswa) kompeten, dan 5,88% (2 siswa) sangat kompeten. Dari data tersebut masih banyak siswa yang nilainya tidak kompeten sesuai dengan Kriteria Ketentuan Minimal (KKM) yang telah ditentukan.

Selain dari itu, penulis juga mendapatkan penggunaan media pembelajaran untuk mata pelajaran aplikasi perangkat lunak di kelas XI DPIB SMK N 2 Medan dari hasil wawancara terhadap guru mata pelajaran tersebut, media yang digunakan dalam proses pembelajaran yaitu menggunakan buku mata pelajaran, *Google meet* sebagai media pembelajaran virtual, sesekali menggunakan *PowerPoint*, dan tentunya penggunaan *smartphone* untuk proses pembelajaran daring (*online*). Penulis juga memperhatikan siswa pada saat penulis melakukan magang di SMK N 2 Medan, pada proses pembelajaran dan di luar pembelajaran kebanyakan dari siswa lebih cenderung bermain game dan social media di masing-masing *smartphone* siswa sehingga suasana pembelajaran dan penggunaan *smartphone* tidak efisien digunakan siswa.

Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung adalah Mata pelajaran yang membahas tentang mendesain interior gedung mulai dari Keselamatan Dan Kesehatan Kerja (K3), merancang desain interior, dan menggambar konstruksi rumah sederhana menggunakan aplikasi perangkat lunak. Mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung di SMK termasuk mata pelajaran yang membutuhkan konsentrasi dan keterampilan. Pendidik harus dapat menciptakan kondisi belajar yang efektif agar dapat menumbuhkan konsentrasi dan keterampilan siswa dengan maksimal sehingga mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Rendahnya hasil belajar siswa bisa disebabkan oleh kurang antusias dan pemahaman siswa di dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah penggunaan media yang digunakan oleh guru yang kurang inovatif, sehingga membuat siswa merasa jenuh dalam proses pembelajaran. Media belajar yang selaras dengan kemajuan teknologi diharapkan membantu guru untuk membangkitkan minat belajar siswa agar mereka dapat fokus belajar dan meningkatkan hasil belajarnya.

Menurut Mokhsin Kaliky dan Afriany Syawal (2016) Peningkatan proses pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media di dalam pembelajaran mempunyai fungsi sebagai sarana pendukung buat menjelaskan pembelajaran yang disampaikan oleh pendidik, media pun mempunyai fungsi lain sebagai media untuk siswa belajar individu yang mana media berkedudukan penuh memberikan keperluan peserta didik, untuk itu media didesain efektif harus sesuai dengan dibutuhkan peserta didik. Pada zaman sekarang ini media yang

dibutuhkan siswa yaitu media video pembelajaran untuk membangun ketertarikan dan minat siswa terhadap materi Aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung yang diajarkan oleh guru, media pembelajaran ini menekankan pada konsep pembelajaran kontekstual.

Media video pembelajaran ialah media atau sarana pendukung belajar yang berisikan pesan pembelajaran. Media video bisa membangkitkan semangat dan ketertarikan peserta didik dalam melakukan proses belajar. Audio visual bisa meringkas insiden dalam durasi waktu yang panjang menjadi lebih pendek, jelas serta merangkum suara dan gambar yang mana penggunaannya dapat diulang, video bisa membangkitkan ketertarikan peserta didik lebih lama jika dibanding dengan media belajar lain. Dalam proses pembuatan video butuh waktu yang cukup lama, material pendukung video, dan dalam pengambilan gambar yang kurang tepat dapat mengakibatkan timbulnya keraguan pengamatannya dalam menafsirkan gambar yang dilihat.

Terdapat banyak aplikasi perangkat lunak *android* yang dapat mengedit video, salah satunya adalah aplikasi Kine master, di mana aplikasi ini mampu menampilkan video materi, gambar, serta suara narrator. Dengan aplikasi ini dapat dihasilkan media video pembelajaran yang inovatif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Penggunaan aplikasi ini juga dapat memanfaatkan *android* yang sangat berkembang pesat penggunaannya.

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan, perlu adanya pengembangan media video pembelajaran berbasis android yang bisa digunakan oleh pendidik untuk pembelajaran Aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung di

SMK N 2 Medan. Dengan adanya media video pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat menyampaikan dengan lebih menarik dengan media video pembelajaran. Siswa sebagai penerima pembelajaran diharapkan agar lebih mudah mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan. Maka dari itu penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul:

“ PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN BERBASIS ANDROID PADA MATA PELAJARAN APLIKASI PERANGKAT LUNAK DAN PERANCANGAN INTERIOR GEDUNG PADA KELAS XI DESAIN PERMODELAN DAN INFORMASI BANGUNAN SMK N 2 MEDAN ”.

1.2 Identifikasi Masalah

Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Siswa di SMK N 2 Medan kesulitan dalam memahami pembelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung.
- b. Suasana belajar belum efisien dalam pembelajaran di SMK N 2 Medan.
- c. Media pembelajaran belum efektif digunakan pada pembelajaran pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung di SMK N 2 Medan.
- d. Media video pembelajaran belum digunakan dalam pembelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung di SMK N 2 Medan.
- e. Hasil belajar siswa kelas XI pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung belum optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah yang telah diuraikan, maka penulis perlu membatasi permasalahan supaya penelitian fokus dan terarah. Maka batasan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

- a. Video pembelajaran dikembangkan menggunakan aplikasi android Kine master dan planner 5D home.
- b. Video pembelajaran yang dikembangkan hanya pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior pada kelas XI DPIB SMK N 2 Medan.
- c. Mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung yang dikembangkan hanya meliputi standar kompetensi “menerapkan gaya dan tema” dan “membuat desain interior menggunakan gaya dan tema” pada kelas XI DPIB SMK N 2 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimanakah pengembangan media video pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung untuk siswa kelas XI DPIB SMK N 2 Medan?
2. Bagaimanakah kelayakan media video pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung pada kelas XI desain permodelan dan informasi bangunan SMK N 2 Medan ?

1.5 Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang telah dikemukakan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media video pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung untuk siswa kelas XI DPIB SMK N 2 Medan.
2. Mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung untuk siswa kelas XI DPIB SMK N 2 Medan. Mengembangkan media video pembelajaran berbasis *android* pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung

1.6 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis *Android* Pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Dan Perancangan Interior Gedung Kelas XI Desain Permodelan Dan Informasi Bangunan Di SMK N 2 Medan” dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi guru

Membantu para pendidik khususnya guru SMK N 2 Medan dalam memilih media pembelajaran yang menarik sehingga meningkatkan kualitas pembelajaran dan membantu guru untuk memanfaatkan teknologi informasi dalam proses pembelajaran.

2. Bagi Siswa

Media video pembelajaran yang dikembangkan diharapkan dapat membantu siswa agar dapat lebih antusias dalam belajar serta dapat digunakan dalam kegiatan belajar tanpa terikat ruang dan waktu.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti selanjutnya pada penelitian pengembangan media video berbasis android ini bisa menambah pengetahuan serta dapat menambah keterampilan peneliti lain dalam mengembangkan media video berbasis android.

1.7 Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini bisa dimanfaatkan sebagai media pembelajaran dalam proses belajar pada mata pelajaran aplikasi perangkat lunak dan perancangan interior gedung. Spesifikasi produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- a. Materi dalam video pembelajaran ini adalah membuat desain interior menggunakan gaya dan tema pada semester ganjil kelas XI DPIB SMK N 2 Medan.
- b. Materi dalam video pembelajaran ini hanya membuat desain interior kamar tidur.
- c. Video pembelajaran ini didesain memperlihatkan gambar gerak, bukan memperlihatkan gambar diam sehingga mengikat fokus siswa.
- d. Video pembelajaran ini dirancang semenarik mungkin agar siswa tidak mudah merasa jenuh.
- e. Video pembelajaran dibuat dengan durasi antara waktu 10-20 menit.
- f. Video pembelajaran dapat didistribusikan melalui smartphone dan internet.
- g. Video pembelajaran dapat diputar di smartphone, komputer, dan internet.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan uraian berikut maka penting pengembangan multimedia pembelajaran interaktif :

- a. Siswa bisa belajar secara mandiri di sekolah, di rumah, dan dimana pun siswa berada tanpa batas waktu.
- b. Pengembangan media guru dengan mudah dapat membimbing dan meningkatkan pengetahuan siswa didalam proses mengajar.
- c. Dengan dilakukannya penelitian ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keefektifan belajar.

1.9 Asumsi Keterbatasan Pengembang

Beberapa asumsi keterbatasan pengembang antara lain :

- a. Asumsi Pengembangan
 1. Pada pengembangan ini materi yang dipakai sesuai dengan standar yang berlaku di SMK N 2 Medan sesuai dengan kompetensi dasar yang pada mata pelajaran.
 2. Dalam pengujian produk validator dipilih ialah guru dan dosen yang telah berpengalaman dalam mengajar sesuai dengan bidangnya.
- b. Keterbatasan Pengembangan
 1. Produk yang dihasilkan video pembelajaran yang dapat di jalankan di *smartphone* yang berisi materi “menerapkan gaya dan tema” dan “membuat desain interior menggunakan gaya dan tema”.
 2. Uji coba produk hanya sampai batas uji kelayakan dan tidak sampai ke produk massal.