

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu faktor terbentuknya sumber daya manusia yang kompeten dalam membangun bangsa. Pendidikan merupakan sebuah proses pengembangan potensi yang dimiliki oleh peresta didik untuk mampu menghadapi tantangan pada masa yang akan datang. Kualitas pendidikan dapat ditingkatkan dari beberapa aspek diantaranya adalah kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Salah satu aspek yang berkaitan dengan penyokong proses pembelajaran adalah sumber belajar. Pada jaman ini perkembangan teknologi sangatlah pesat baik dari segi manapun terutama dari bidang pendidikan. Banyak hal-hal baru yang diciptakan dalam meningkatkan mutu pendidikan, sehingga diharapkan proses pembelajaran yang saat ini dilakukan dengan mengikuti perkembangan teknologi supaya pembelajaran lebih efisien dan siswa lebih mudah memahami materi yang dijelaskan. Untuk membekali siswa agar dapat bersaing tentu bukanlah hal yang mudah bagi para guru dalam memberikan materinya. Guru harus dapat menggunakan berbagai macam media pembelajaran yang efektif, dengan harapan agar setiap siswa mampu memahami materi dengan baik sehingga tujuan pembelajaran setiap materi dapat tercapai.

Pada dasarnya Pendidikan kejuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan berbagai

jenis pekerjaan tertentu. Dalam mencapai tujuan tersebut peserta didik berinteraksi dengan lingkungan belajarnya yang sudah diatur oleh guru melalui metode pembelajaran yang mampu membawa peserta didik menguasai bidang yang mereka tekuni. SMK Negeri 2 Medan merupakan suatu lembaga pendidikan formal yang memberi bekal pengetahuan, teknologi, keterampilan, sikap mandiri, disiplin, etos kerja. Sehingga kelak menjadi tenaga kerja yang memiliki pengetahuan dan keterampilan di bidangnya. Jurusan teknik bangunan terdiri dari dua Program Keahlian, yaitu: Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan, dan Bisnis Konstruksi dan Properti.

Dasar-dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang dipelajari di kelas X Program keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti yang berisikan konsep bahan, spesifikasi, karakteristik bahan serta pekerjaan dalam suatu bangunan, dimana siswa diharapkan mempunyai pengetahuan, keterampilan, dan kemampuan dalam konstruksi bangunan yang dapat menjadi bekal bagi siswa yang nantinya dapat diterapkan dan dikembangkan di lapangan terutama dalam dunia kerja. Media sebagai penunjang sangat penting dalam memudahkan siswa untuk mengetahui langkah-langkah pengerjaan suatu proyek secara detail. Maka sangat diperlukan suatu media yang dapat memotivasi siswa dalam melaksanakan pembelajaran praktek.

Berdasarkan observasi yang dilakukan di SMK Negeri 2 Medan, yang beralamat di jalan STM No.12 A Sitirejo II Medan menerangkan bahwa jumlah siswa kelas X Bisnis Konstruksi dan Properti berjumlah 33 orang. Mata pelajaran

dasar-dasar teknik konstruksi dan perumahan pada materi pembelajaran konstruksi kayu. Masalah yang dihadapi siswa yaitu siswa belum memahami spesifikasi dan karakteristik kayu untuk konstruksi bangunan.

Dari masalah yang dihadapi tersebut dapat dibuktikan dari hasil observasi dan pencapaian nilai ketuntasan minimal (KKM). Adapun ketentuan SMK Negeri 2 Medan, siswa dinyatakan kompeten dan menguasai materi spesifikasi dan karakteristik kayu dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi dan Perumahan mencapai KKM 75. Dibawah ini dapat dilihat dari daftar penilaian guru pada mata pelajaran dasar-dasar teknik konstruksi dan perumahan. Data didapat langsung dari guru kelas X bisnis konstruksi dan properti mata pelajaran dasar-dasar teknik konstruksi dan perumahan.

Tabel 1.1. Hasil Belajar Ujian Tengah Semester Dasar-Dasar Teknik Konstruksi Dan Perumahan Kelas X Bisnis Konstruksi dan Properti SMK Negeri 2 Medan Tahun Ajaran 2021/2022.

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Presentase (%)	Keterangan
2021/2022	90-100	4	12,1%	Sangat Kompeten
	80-89	9	27,3%	Kompeten
	75-79	7	21,2%	Cukup Kompeten
	<75	13	39,4 %	Tidak Kompeten
	Jumlah	33	100%	

Sumber: Guru Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi Dan Perumahan SMK Negeri 2 Medan.

Berdasarkan hasil belajar diatas, siswa yang nilainya dibawah angka kelulusan masih tergolong tinggi hal ini disebabkan siswa belum memahami materi spesifikasi dan karakteristik kayu dengan benar dan selain itu juga tidak

diselangi dengan media pembelajaran yang efektif sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Berdasarkan penjelasan tersebut rendahnya hasil belajar dipengaruhi oleh beberapa faktor, baik faktor internal maupun faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri individu yang sedang belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada diluar individu. Faktor internal yang lain yaitu faktor EQ (Emotional Quotien). Goleman (2004:54) mengungkapkan bahwa manusia memiliki suatu jenis dasar potensial dasar yang lain, yaitu kecerdasan emosional. Menurut pendapatnya bahwa IQ akan dapat bekerja secara efektif apabila seseorang dapat memfungsikan EQ nya. IQ hanyalah merupakan satu unsur pendukung keberhasilan seseorang. Keberhasilan itu akan tercapai tergantung kepada kemampuan seseorang dalam menggabungkan IQ dan EQ nya.

Djalli (2009) berpendapat kebiasaan belajar buruk juga masuk kedalam faktor internal yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Kebiasaan belajar adalah cara atau teknik yang menetap pada diri siswa pada waktu menerima pelajaran, membaca buku, mengerjakan tugas, dan pengaturan waktu untuk menyelesaikan kegiatan. Modernitas individu termasuk faktor internl yang mempengaruhi hasil belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Khaque (2009) menyatakan bahwa modernitas individu memiliki pengaruh terhadap hasil belajar siswa. Siswa yang memiliki modernitas individu tinggi maka rata-rata mereka juga memiliki hasil belajar yang tinggi begitu juga sebaliknya siswa yang memliki modernitas individu yang rendah maka hasil belajarnya juga rendah. Modernitas individu

yang dimaksudkan disini yaitu siswa diharapkan tidak hanya mendapatkan informasi atau pembelajaran hanya dari sekolah saja melainkan siswa harus mencari informasi sendiri dari luar yaitu melalui media cetak maupun elektronik

Sedangkan untuk faktor eksternal yaitu menurut Slameto (2010:54) meliputi cara orang tua mendidik relasi antar anggota keluarga, suasana rumah, metode belajar, relasi guru dengan siswa, keadaan gedung, teman bergaul, dan waktu sekolah. Diantara faktor eksternal diatas yang menjadi fokusnya adalah faktor guru, dimana seorang guru berperan sebagai perencana dalam sebuah proses pembelajaran untuk mengimplikasikan sebagai implementator dan atau mungkin keduanya. Sebagai perencana guru dituntut untuk memahami secara benar kurikulum yang berlaku, karakteristik dari setiap siswa dan fasilitas atau sumber daya yang ada terutama media pembelajaran yang dijadikan menjadi suatu komponen dalam rencana dan desain pembelajaran. Selanjutnya guru harus bisa membuat suatu strategi pembelajaran karena guru adalah komponen yang sangat menentukan dalam implementasi dalam suatu strategi pembelajaran. Tanpa guru bagaimanapun bagus dan idealnya suatu strategi tidak mungkin bisa diaplikasikan. Keberhasilan implementasi suatu strategi pembelajaran akan tergantung pada kepiawaian guru dalam menggunakan metode dan teknik pembelajaran. Guru tidak hanya berperan sebagai model atau teladan bagi siswa tetapi juga sebagai pengelola pembelajaran. Ketika guru sudah memiliki strategi pembelajaran guru juga harus bisa menentukan metode belajar seperti apa yang akan diterapkan pada siswanya. Situasi kegiatan belajar mengajar yang guru

ciptakan tidak selamanya sama dari hari ke hari. Guru harus bisa memilih metode pembelajaran yang sesuai dengan situasi yang diciptakan. Dalam menentukan metode seperti apa yang akan digunakan guru harus menggunakan sebaik mungkin fasilitas yang ada di sekolah yang dapat membantu proses pembelajaran, salah satunya yaitu memanfaatkan media pembelajaran.

Dimasa sekarang ini banyak media yang dapat digunakan oleh guru dalam membantu siswa untuk lebih mudah memahami pembelajaran. Salah satu contoh media pembelajaran yang bisa diterapkan dengan menggunakan *macromedia flash 8*, media ini diyakini dapat membantu proses pembelajaran siswa dan juga meningkatkan hasil belajar. Dalam menentukan bagaimana sistem belajar yang akan dilakukan kedepannya perlu adanya penilaian hasil belajar yang bertujuan untuk mengetahui tingkat penguasaan kompetensi, menetapkan program perbaikan berdasarkan tingkat penugasaan kompetensi dan memperbaiki proses pembelajaran. Penilaian hasil belajar juga memantau kemajuan belajar, kebutuhan perbaikan hasil belajar, bagaimana penggunaan media belajar apakah sudah efektif atau belum sehingga bisa dilakukan perbaikan untuk pembelajaran selanjutnya untuk mendapatkan hasil yang lebih baik.

Dapat diketahui berdasarkan data yang diberikan oleh guru mata pelajaran dasar-dasar teknik konstruksi dan perumahan melalui hasil wawancara yang telah dilakukan penggunaan media pembelajaran masih kurang efektif dikarenakan jenis media yang digunakan yaitu buku teks dan juga PPT yang masih sederhana. Sehingga masih dibutuhkan jenis media pembelajaran yang berbeda dalam

meningkatkan pemahaman siswa untuk mata pelajaran dasar-dasar teknik konstruksi dan perumahan.

Adapun beberapa jenis media pembelajaran yang digunakan dalam proses pengajaran diantaranya yaitu:

1. Media pembelajaran audio-motion-visual, yaitu media pembelajaran yang mempunyai suara ada gerakan dan bentuk objeknya dapat dilihat. Media pembelajaran semacam ini paling lengkap, seperti televisi, video tape, dan flim bergerak.
2. Media pembelajaran audio-still-visual, yaitu media pembelajaran yang mempunyai suara, obyeknya dapat dilihat, namun tidak ada gerakan. Contohnya seperti flim strip bersuara, slide bersuara atau rekaman televisi dengan gambar tidak bergerak (*television still recording*).
3. Media pembelajaran audio-semi motion, mempunyai suara dan gerakan, namun tidak dapat menampilkan suatu gerakan secara utuh, seperti telewriting atau teleboard.
4. Media pembelajaran motion-visual, yaitu media pembelajaran yang mempunyai gambar obyek bergerak, seperti flim (bergerak) bisu (tidak bersuara).
5. Media pembelajaran still-visual, yaitu ada objek namun tidak ada gerakan, seperti flim strip, gambar, microform, atau halaman cetak.
6. Media pembelajaran semi-motion (semi gerak), yaitu yang menggunakan garis dan tulisan seperti tele-autograf.

7. Media pembelajaran audio, hanya menggunakan suara seperti radio, telepon, audio tape.
8. Media pembelajaran cetakan, hanya menampilkan simbol-simbol tertentu yaitu huruf (simbol sembunyi).

Dari beberapa jenis media diatas yang sudah dijelaskan media yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah media audio still visual dengan menggunakan *macromedia flash 8*. Mengapa *macromedia flash 8* dipilih menjadi media pembelajaran yang akan digunakan karena media ini cocok terhadap materi pelajaran yang diajarkan yaitu konstruksi kayu. Masih banyak siswa yang belum memahami spesifikasi dan karakteristik kayu sedagai konstruksi sehingga media pembelajaran ini bisa membantu siswa dalam memahami spesifikasi dan karakteristik kayu secara detail dikarenakan dalam media pembelajaran audio still visual menggunakan *macromedia flash 8* ini akan dibuat secara bertahap sehingga siswa bisa mengikuti secara perlahan, ketika siswa ada yang ketinggalan guru tidak lagi harus menjelaskan dari awal karena media pembelajaran ini bisa diputar ulang-ulang sesuai kebutuhan siswa sehingga pembelajaran akan berjalan efektif.

Melihat kenyataan tersebut perlu adanya pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan *macromedia flash 8* yang bisa digunakan oleh pendidik untuk pembelajaran dasar-dasar teknik konstruksi dan perumahan di SMK Negeri 2 Medan. Dengan adanya media tersebut diharapkan dapat membantu pendidik dalam proses pembelajaran sehingga guru dapat menyampaikan dengan lebih menarik melalui media pembelajaran. Siswa sebagai penerima pelajaran

diharapkan agar lebih mudah mengikuti proses pembelajaran yang dilaksanakan. Berdasarkan uraian diatas peneliti tertarik mengadakan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Pembelajaran Menggunakan *Software Macromedia Flash 8* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Teknik Konstruksi Dan Perumahan Pada Siswa Kelas X Program Keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti Di SMK Negeri 2 Medan”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian diatas, identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut

- a. Hasil belajar siswa kelas X pada Mata Pelajaran dasar-dasar teknik konstruksi dan perumahan belum optimal.
- b. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses belajar mengajar masih menggunakan media pembelajaran sederhana.
- c. Media pembelajaran yang tersedia belum beragam
- d. Media pembelajaran dengan menggunakan *software macromedia flash 8* belum pernah digunakan oleh guru.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas menunjukkan adanya masalah yang timbul, dan mengingat keterbatasan peneliti dalam hal waktu dan yang lainnya untuk membuat penelitian yang lebih terarah, maka perlu adanya batasan masalah dalam penelitian. Adapun batasan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas X Program Keahlian Bisnis Konstruksi dan Properti di SMK Negeri 2 Medan.
- b. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran dengan menggunakan *software macromedia flash 8*.
- c. Materi yang digunakan untuk pengembangan media pembelajaran yaitu materi konstruksi kayu di kelas X pada kompetensi dasar 3.3 mengenai memahami spesifikasi dan karakteristik kayu.
- d. Media pembelajaran ini hanya digunakan pada satu kali pertemuan yaitu pada pokok bahasan spesifikasi dan karakteristik kayu.
- e. Prosedur pengembangan media ini memakai ADDIE, yang terdiri dari Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation. Namun dikarenakan salah satu tujuan pengembangan produk pada penelitian ini adalah untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran maka peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada tahap Development (pengembangan) tidak sampai ke tahap Implementation dan Evaluation.
- f. Penelitian ini hanya mengukur tingkat kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan, sehingga langkah-langkah penelitian dibatasi sampai Uji Validitas atau tahap Development saja dan tidak sampai ke tahap Implementation dan Evaluation.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah diatas maka rumusan masalah pada penelitian ini yaitu, bagaimana kelayakan

produk media pembelajaran menggunakan *software macromedia flash 8* untuk mata pelajaran dasar-dasar teknik konstruksi dan perumahan jurusan bisnis konstruksi dan properti di kelas X SMK Negeri 2 Medan?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan diatas, tujuan dalam penelitian pengembangan ini yaitu, mengetahui tingkat kelayakan dari media pembelajaran menggunakan *software macromedia flash 8* pada mata pelajaran dasar-dasar teknik konstruksi dan perumahan pada materi konstruksi kayu.

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak yang menggunakan informasi dari hasil penelitian ini sebagai berikut:

1.6.1. Secara Teoritis

a. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi serta masukan dalam upaya perbaikan dan pengembangan media pembelajaran, terkhusus pada materi konstruksi kayu sehingga mendukung pencapaian tujuan program pendidikan.

b. Bagi Siswa

Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi konstruksi kayu di SMK Negeri 2 Medan.

c. Bagi Guru

Sebagai alat bantu mengajar pada materi dasar-dasar teknik konstruksi dan perumahan di SMK Negeri 2 Medan, serta dapat meningkatkan kreatifitas guru dalam menggunakan media pembelajaran.

d. Bagi Penelitian

Mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media pembelajaran audio still visual dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8*, dan menghasilkan media pembelajaran dengan menggunakan *software Macromedia Flash 8*, serta dapat menjadikan media pembelajaran bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.