BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Tujuan pendidikan nasional dalam meningkatkan kualitas hasil pendidikan, khususnya proses pembelajaran di sekolah terus dilakukan seiring dengan kemajuan kehidupan masyarakat yang membutuhkan hasil pendidikan tersebut. Hal ini tergambar pada fungsi dan tujuan pendidikan nasional sebagaimana dinyatakan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab II pasal III berbunyi :

“Pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggungjawab.”

Berdasarkan fungsi dan tujuan pendidikan dimaksud, maka kemampuan siswa untuk memperoleh pengetahuan dan keterampilan menjadi tanggung jawab satuan pendidikan dimana peserta didik itu bersekolah. Proses belajar peserta didik ini merupakan wahana bagi kegiatan memperoleh pengetahuan, sikap, dan keterampilan melalui interaksi edukatif.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah sekolah yang dipersiapkan untuk mencetak lulusan yang kompeten dalam bidangnya agar dapat langsung memasuki dunia kerja. Sekolah Menengah Kejuruan juga berperan penting untuk mempersiapkan siswa yang unggul dalam pengetahuan, sikap, dan keterampilan.

Sebagaimana Undang-undang no. 20 tahun 2003 tentang pendidikan nasional menjelaskan bahwa SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) bertujuan untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang kompeten untuk memasuki dunia kerja dan menjadi tenaga kerja yang produktif. Lulusan SMK idealnya merupakan tenaga kerja yang siap pakai, dalam artian langsung bisa bekerja di dunia usaha atau industri.

Pencapaian tujuan tersebut tentunya tidak terlepas dari proses pembelajaran selama di sekolah. Diperlukan proses pembelajaran yang efektif agar peserta didik dapat unggul dalam pengetahuan, sikap, maupun keterampilan. Salah satu upaya untuk dapat menjadikan proses pembelajaran di sekolah efektif adalah dengan mengembangkan media pembelajaran.

Pada penelitian ini penulis akan melakukan penelitian di sekolah SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan yang merupakan salah satu satuan pendidikan jenjang SMK di Jl. Kolam No. 03, Kec. Percut Sei Tuan, Kab. Deli Serdang, Provinsi Sumatera Utara. Tujuan SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah : 1) Memberi arah dan landasan kerja bagi semua warga sekolah, 2) Memberi dorongan/ motivasi pelaksanaan kerja yang lebih baik dalam rangka peningkatan profesionalisme dan efektifitas serta efisiensi, 3) Menunjang tercapainya tujuan pendidikan nasional dan peningkatan mutu pendidikan, 4) Menetapkan kegiatan-kegiatan yang relevan, 5) Menjadi tolok ukur keberhasilan pelaksanaan program-program yang telah dilaksanakan sekolah. Sasaran SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan adalah : 1) Meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia, 2) Meningkatkan dan mengembangkan sarana dan prasarana, 3) Meningkatkan dan mengembangkan

organisasi dan manajemen sekolah, 4) Meningkatkan dan mengembangkan konsep dan metode pencapaian hasil belajar peserta didik, 5) Meningkatkan hubungan kerja sama dengan dunia usaha dan dunia industri, 6) Mewujudkan lingkungan sekolah yang asri, dan 7) Menghasilkan tamatan yang berkualitas dan mampu bersaing dalam pasar kerja global. Di sekolah SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan terdapat berbagai jurusan teknik salah satunya ialah jurusan Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP). Konstruksi dan perumahan merupakan kegiatan yang berhubungan dengan pembangunan perumahan, mulai dari perencanaan, pelaksanaan, dan evaluasi kegiatan konstruksi. Dua unsur tersebut merupakan satu kesatuan dalam menciptakan hunian yang nyaman bagi penghuninya. Peserta didik akan belajar memahami proses bisnis pada pekerjaan konstruksi dan perumahan, memahami perkembangan teknologi dan dunia kerja di bidang konstruksi dan perumahan, memahami profesi dan kewirausahaan (*job profil dan technopreneurship*), serta peluang usaha pada bidang pekerjaan konstruksi dan perumahan. Tidak hanya itu, peserta didik juga akan belajar memahami lingkup kerja teknik konstruksi dan perumahan, belajar menerapkan Keselamatan dan Kesehatan Kerja serta Lingkungan Hidup (K3LH) dan budaya kerja industri di lingkungan kerjanya, belajar memahami ilmu statika bangunan untuk mendasari perhitungan kekuatan konstruksi bangunan. Selain itu, peserta didik juga belajar spesifikasi dan karakteristik bahan bangunan dan jenis pekerjaan konstruksi yang mendasari pelaksanaan pekerjaan konstruksi dan perumahan, belajar menggunakan peralatan pengukuran dan menghitung data hasil pengukuran, dan memahami dasar menggambar teknik menggunakan

peralatan manual dan perangkat lunak atau digital. Di jurusan tersebut juga terdapat beberapa mata pelajaran produktif salah satunya mata pelajaran “Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan”. Pokok bahasan pada mata pelajaran ini adalah akhir fase E peserta didik mampu memahami teknik dasar konstruksi dan perumahan melalui pengenalan dasar dan fungsi peralatan secara menyeluruh pada penggunaan peralatan dan teknologi yang digunakan di bidang konstruksi dan perumahan. Saat peneliti melaksanakan magang di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan, hasil observasi peneliti saat proses pembelajaran, media pembelajaran yang digunakan guru masih kurang sesuai untuk siswa kelas X TKP, maka dari itu peneliti memilih mata pelajaran “Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan” sebagai objek pada penelitian ini.

Berdasarkan hasil wawancara peneliti dengan Ibu Mariana di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan pada mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan dihadapkan dengan beberapa permasalahan diantaranya ; siswa masih banyak belum mengenal alat-alat beserta fungsinya yang digunakan di bidang konstruksi dan perumahan, nilai siswa pada ujian pertengahan semester genap tahun ajaran 2022/2023 masih banyak di bawah KKM, dan pelaksanaan pembelajaran yang digunakan guru bersifat konvensional. Padahal untuk fasilitas penggunaan media, sekolah sudah memiliki sarana dan prasarana yang memadai seperti papan tulis, ruang komputer/ laptop, TV pembelajaran, dan proyektor.

Observasi dilakukan dengan cara memantau peserta didik dalam ruangan saat peserta didik mengikuti pembelajaran. Observasi dilakukan di dalam kelas X TKP di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Hasil dari observasi, bahwa peserta didik

kelas X TKP, siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi, siswa tidak aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, pembelajaran yang konvensional tidak bervariasi hanya 1 arah saja dari guru, dan guru perlu menjelaskan secara berulang selama dua kali pertemuan saat pelaksanaan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan jika menggunakan metode dan media pembelajaran yang digunakan guru saat ini didapatkan bahwa hasil belajar mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan di kelas X Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP) masih banyak siswa di bawah kriteria nilai ideal ketuntasan belajar rata-rata.

Dengan demikian pembelajaran menggunakan model konvensional didapatkan nilai peserta didik berdasarkan hasil observasi yang diperoleh dari guru mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan pada nilai ujian pertengahan semester genap kelas X TKP semester 2 (genap) tahun ajaran 2022/2023 adalah sebagai berikut pada Tabel 1.1:

Tabel 1.1
Daftar Perolehan Nilai Hasil Belajar Mata Pelajaran Teknik Dasar Konstruksi dan Perumahan Pada Pertengahan Semester Genap Kelas X TKP di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa (Orang)	Persentase (%)	Keterangan
2022/2023	<75	12	40	Tidak Kompeten
	75-79	10	33,33	Cukup Kompeten
	80-89	5	16,66	Kompeten
	90-100	3	10	Sangat Kompeten
	Jumlah	30	100	

Sumber : Guru Mata Pelajaran

Dengan memperhatikan Tabel 1.1 di atas maka dapat diketahui persentase hasil ujian pertengahan semester genap siswa pada mata pelajaran Teknik Dasar

Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan tahun ajaran 2022/2023 dengan jumlah siswa 30 orang yang memperoleh nilai < 75 sebanyak 40% (12 orang), yang memperoleh nilai 75-79 sebanyak 33,33% (10 orang), yang memperoleh nilai 80-89 sebanyak 16,66% (5 orang), dan yang memperoleh nilai 90-100 sebanyak 10% (3 orang).

Berdasarkan penjelasan di atas diketahui, jika guru masih menggunakan model bersifat konvensional, belum mengoptimalkan sarana dan prasarana di sekolah, dan belum menggunakan media seperti video animasi sehingga siswa kurang memperhatikan guru saat menjelaskan materi, siswa tidak aktif dalam pelaksanaan pembelajaran, pembelajaran yang konvensional tidak bervariasi hanya 1 arah saja dari guru yang menyebabkan ada siswa yang nilai hasil belajarnya di bawah ketuntasan minimum untuk mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan yaitu KKM 75 sesuai dengan standar kelulusan mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan. Maka dengan itu dapat diketahui bahwa hasil belajar siswa pada mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan masih perlu ditingkatkan lagi sehingga nilai siswa di kelas dapat tercapai yaitu terdapat 75% dari jumlah siswa yang telah berkompeten dengan nilai ≥ 75 pada hasil belajar Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan. Sehingga diperlukan upaya untuk memperbaiki pembelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan menjadi lebih menarik dan menghasilkan peningkatan hasil belajar siswa yang maksimal. Salah satu diantaranya adalah dengan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai kebutuhan siswa.

Berdasarkan hasil observasi peneliti ke sekolah SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan dengan melakukan wawancara dengan Ibu Mariana, media yang cocok untuk kebutuhan siswa kelas X TKP yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan kelas X TKP. Dengan pengembangan video animasi ini diharapkan siswa dapat meningkatkan hasil belajar dan pemahaman siswa terhadap materi mengenal alat-alat beserta fungsinya yang digunakan untuk pekerjaan di bidang konstruksi dan perumahan meningkat. Penggunaan media pembelajaran berbasis video animasi dapat mempertinggi perhatian anak dengan tampilan yang menarik. Karena media pembelajaran berbasis video animasi mampu menayangkan pesan dan informasi melalui unsur gambar dan suara yang disampaikan secara simultan. Sehingga media pembelajaran berbasis video animasi banyak digunakan dalam aktivitas belajar dan pembelajaran. Kelebihan dari penggunaan media pembelajaran video animasi ini adalah; 1) mampu memberikan kemudahan kepada guru untuk memaparkan informasi mengenai materi yang kompleks, 2) menggunakan lebih dari satu media yang digabungkan meliputi audio dan visual, 3) dapat menarik perhatian dan fokus siswa yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa, 4) memiliki sifat interaktif dimana mempunyai kemampuan untuk memudahkan respon dari siswa, dan 5) memiliki sifat mandiri dimana adanya kemudahan pada siswa untuk menggunakan media video animasi tanpa adanya bimbingan dari guru.

Peneliti memilih aplikasi *Canva* sebagai *software* utama yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini karena aplikasi *Canva* memiliki

banyak kelebihan yaitu *Canva* bisa diakses melalui laptop maupun *smartphone*, *interface Canva* sederhana tapi mempunyai banyak fitur dan penggunaan fiturnya mudah dipahami, di *Canva* juga tersedia banyak *template* untuk mempercepat proses pembuatan media, dan terdapat fitur *save* otomatis sehingga saat pengguna lupa untuk menyimpan file maka otomatis file tersimpan di *Canva*. Aplikasi pendukung pada penelitian ini adalah *Capcut*. Aplikasi ini digunakan untuk membuat suara pada video animasi dengan *text to speech*, kelebihan aplikasi ini adalah *ouput* yang dihasilkan lebih terkesan natural dan tidak terdengar seperti suara robot dan aplikasi ini untuk membuat akun premium lebih murah dibandingkan dengan aplikasi *text to speech* lainnya.

Pengembangan berbasis video animasi ini menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) dari Thiagarajan. Peneliti menggunakan model penelitian ini karena pertimbangan langkah-langkah pengembangan pada model 4-D terperinci namun sederhana dan mudah diikuti prosedur pengembangannya. Pemilihan jenis model pengembangan ini berdasarkan atas pertimbangan secara sistematis dan menuntut pada landasan teoritis suatu proses pembelajaran. Model pengembangan ini terprogram dengan urutan kegiatan yang sistematis untuk memecahkan masalah belajar yang berkaitan dengan suatu media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media pembelajaran Berbasis Berbasis Video Animasi Dengan Aplikasi *Canva* Pada Mata Pelajaran Teknik Dasar**

Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan Kelas X Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP) Di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, beberapa masalah yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

1. Sarana dan prasarana di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan seperti papan tulis, ruang komputer/ laptop, TV pembelajaran, dan proyektor belum dimanfaatkan secara optimal.
2. Kurangnya pemahaman siswa terhadap materi mengenal alat-alat beserta fungsinya yang digunakan untuk pekerjaan di bidang konstruksi dan perumahan.
3. Guru hanya menggunakan media pembelajaran model pembelajaran bersifat konvensional.
4. Penyampaian proses pembelajaran belum menggunakan media video animasi dengan aplikasi *Canva*.
5. Nilai hasil belajar ujian pertengahan semester genap pada mata pelajaran Teknik Dasar Konstruksi dan Perumahan masih banyak di bawah KKM sejumlah 12 orang (40% dari jumlah siswa kelas X TKP Semester Genap, Tahun Ajaran 2022/2023).
6. Pembuatan media pembelajaran belum menggunakan model penelitian 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) dari Thiagarajan.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah mengingat luasnya permasalahan penelitian ini, maka peneliti membatasi :

1. Pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi dengan aplikasi *Canva* pada mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan pada materi Capaian Pembelajaran (CP) 2. Memahami alat-alat yang digunakan untuk pekerjaan di bidang konstruksi dan perumahan dan Capaian Pembelajaran (CP) 3. Memahami fungsi penggunaan alat-alat dalam pekerjaan di bidang konstruksi dan perumahan.
2. Kelas X Teknik Konstruksi dan Perumahan (TKP) Semester Genap, Tahun Ajaran 2023/2024 di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan.
3. Model yang digunakan pada penelitian ini adalah model penelitian 4D (*Define, Design, Development, and Dissemination*) dari Thiagarajan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi dengan aplikasi *Canva* yang dikembangkan pada mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan yang digunakan pada siswa kelas X TKP Semester Genap, Tahun Ajaran 2023/2024 di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah yang diuraikan di atas, tujuan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah :

1. Mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis video animasi dengan aplikasi *Canva* yang dikembangkan pada mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan yang digunakan pada siswa kelas X TKP Semester Genap, Tahun Ajaran 2023/2024 di SMK Negeri 1 Percut Sei Tuan

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Adanya penelitian pengembangan ini, diharapkan dapat memberi manfaat, diantaranya :

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai bahan serta pengetahuan baru bagi peserta didik maupun pendidik khususnya pada media pembelajaran dan menjadi sumber referensi bagi peneliti.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peserta didik : mempermudah peserta didik untuk memahami materi dan sebagai pengalaman baru dalam belajar tidak harus monoton dan terpaku kepada sebuah buku dan guru.
- b. Bagi guru : sebagai masukan dalam pengembangan serta pemilihan media pembelajaran yang tepat dalam mengajar Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan agar tercipta suatu pembelajaran yang efektif.

Dengan media pembelajaran video animasi ini dapat memudahkan guru menyampaikan materi dan menambah inovasi pembelajaran di sekolah.

- c. Bagi sekolah : diharapkan dapat membantu dalam meningkatkan mutu kualitas pendidikan dan sumbangan pemikiran mengenai media pembelajaran.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi yang diharapkan pada produk penelitian adalah sebagai berikut :

1. Produk berupa video animasi pada materi Capaian Pembelajaran (CP) 2. Memahami alat-alat yang digunakan untuk pekerjaan di bidang konstruksi dan perumahan dan Capaian Pembelajaran (CP) 3. Memahami fungsi penggunaan alat-alat dalam pekerjaan di bidang konstruksi dan perumahan.
2. Produk video animasi terdiri dari beberapa unsur media meliputi teks, gambar, video, serta suara yang dikombinasikan dengan animasi guru untuk menjelaskan materi yang akan disampaikan.
3. Produk video animasi memuat komposisi berupa judul materi, tujuan, pembelajaran, dan isi materi.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Perlu dilakukan penelitian pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi ini untuk meningkatkan pemahaman siswa tentang materi pada mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan, sebagai tambahan sumber media pembelajaran guru agar pembelajaran lebih menarik dan tidak monoton, dengan pengembangan video animasi ini diharapkan siswa dapat

meningkatkan penguasaan terhadap materi mengenal alat-alat beserta fungsinya yang digunakan untuk pekerjaan di bidang konstruksi dan perumahan meningkat.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.9.1 Asumsi Pengembangan

Media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan ini dikembangkan dengan beberapa asumsi pengembangan, yaitu :

1. Video animasi yang dikembangkan digunakan untuk memfasilitasi peserta didik untuk belajar mandiri dimana saja dan kapan saja.
2. Peserta didik tidak lagi merasa kesulitan dalam memahami materi pada mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan.
3. Media video animasi dapat dijadikan sebagai pendamping media pembelajaran lainnya.

1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan berbasis video animasi pada mata pelajaran Teknik Dasar Pekerjaan Konstruksi dan Perumahan ini juga memiliki keterbatasan yaitu :

1. Pengembangan yang dilakukan hanya sebatas pada materi Capaian Pembelajaran (CP) 2. Memahami alat-alat yang digunakan untuk pekerjaan di bidang konstruksi dan perumahan dan Capaian Pembelajaran (CP) 3. Memahami fungsi penggunaan alat-alat dalam pekerjaan di bidang konstruksi dan perumahan.
2. Validasi media pembelajaran berbasis video animasi dilakukan hanya kepada ahli media, ahli materi, dan pengguna