

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan sangatlah berperan penting mengembangkan potensi peserta didik, kepribadian terutama terkait generasi penerus bangsa. Pasal 1 ayat 1 UU No. 20 Tahun 2003 yang berisi bahwa pendidikan merupakan sebuah usaha guna perwujudan pengembangan potensi dan kepribadian yang dimiliki siswa untuk berkehidupan sosial. Oleh karena itu, guna mencapai tujuannya, pendidikan harus dikembangkan sesuai dengan kebutuhan zaman.

Mutu pendidikan di sekolah-sekolah di Indonesia dijaga melalui pelaksanaan Standar Nasional Pendidikan. SNP adalah persyaratan minimal yang harus dipenuhi oleh sistem pendidikan di seluruh wilayah Indonesia, yang ditetapkan dalam Peraturan Pemerintah Nomor 57 Tahun 2021. SNP juga berfungsi sebagai acuan dalam pengaturan, pelaksanaan, dan pengelolaan pendidikan.

Pencapaian standar yang ditetapkan sangat penting dalam proses pembelajaran. Hal ini krusial karena diharapkan siswa dapat mencapai kompetensi lulusan yang diinginkan jika kriteria proses terpenuhi. Siswa dituntut aktif mencari sumber belajar, sementara guru wajib merancang pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan, karakteristik, dan lingkungan siswa, seperti yang tercantum dalam standar proses kurikulum merdeka. Observasi di SMK Negeri 2 Medan menunjukkan bahwa beberapa guru masih mengabaikan kualitas pendidikan siswa,

terutama dalam mengimplementasikan standar proses dalam kurikulum merdeka. Akibatnya, pendidikan yang diterima siswa tidak sesuai dengan kebutuhan mereka, sehingga mereka menjadi bosan dan kurang termotivasi.

Kelanjutan dari Sekolah Menengah Pertama (SMP) atau sederajat, pendidikan kejuruan dilaksanakan pada jenjang pendidikan menengah melalui Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Mempersiapkan siswa untuk memasuki bidang pekerjaan tertentu adalah tujuan lain dari SMK. Tingkat pengangguran untuk lulusan SD (2,56%), SMP (4,78%), SMK (9,31%), SMA (8,15%), Diploma (4,79%), dan Universitas (5,18%) berdasarkan data Badan Pusat Statistik tahun 2023. Pada kenyataannya, lulusan SMK masih memiliki tingkat pengangguran yang lebih besar daripada lulusan dari tingkat pendidikan lainnya. Hal ini mungkin disebabkan oleh pengetahuan dan kemampuan siswa yang tidak sesuai dengan tuntutan dunia kerja.

Salah satu pengetahuan dan keterampilan yang diperlukan dalam dunia kerja ialah penguasaan keterampilan Pengelasan *Shielded Metal Arc Welding* (SMAW). Pengelasan SMAW pada saat ini banyak digunakan pada industri karena jenis mesin las ini relatif murah dan masih banyak industri yang masih menggunakannya.

Pengetahuan tentang pengelasan SMAW dapat dipelajari sejak SMK khususnya bagi siswa yang ada dalam jurusan teknik pengelasan. SMK Negeri 2 Medan merupakan salah satu SMK yang menyediakan jurusan teknik pengelasan. Berdasarkan observasi ditemukan masih banyak siswa yang belum memahami

tentang pengelasan SMAW hal ini terbukti pada hasil belajar siswa tahun ajaran 2021/2022 dimana terdapat 13 siswa dari 28 siswa yang mendapat nilai di bawah 75 dan pada tahun ajaran 2022/2023 terdapat 20 siswa dari 30 siswa yang mendapat nilai dibawah 75. Seiring bertambahnya waktu, kemajuan teknologi khususnya media pembelajaran perlu diterapkan dalam proses belajar mengajar, karena jika tidak, pendidikan akan mengalami ketertinggalan, karena media merupakan komponen pembelajaran yang berkontribusi besar terhadap keberhasilan pendidikan nasional.

Pada saat ini teknologi juga semakin berkembang, sejalan dengan itu penggunaan *smartphone* juga meningkat. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (BPS) 2023, pengguna *smartphone* mencapai angka 92,5% dari seluruh total penduduk Indonesia. Artinya, lebih dari 9 dari 10 orang Indonesia telah memiliki *smartphone*. Oleh karena itu, seiring berkembangnya teknologi perlu dimanfaatkan dalam pembelajaran di sekolah untuk memaksimalkan proses pembelajaran.

Sekolah tingkat menengah sederajat hampir seluruh siswanya mempunyai *smartphone*. Bahkan pada beberapa sekolah memang diperbolehkannya *smartphone* dibawa kesekolah dengan alasan kemudahan komunikasi untuk jempukan sepulang sekolah dan juga untuk lebih memudahkan guru dalam mengirimkan materi melalui *WhatsApp Grup*. Akan tetapi justru terkadang siswa tidak memanfaatkannya dengan baik, mayoritas siswa malah asyik bermain game saat pembelajaran maupun disaat guru memberi penjelasan. Gangguan inilah yang akan menghambat proses pembelajaran serta tidak tercapainya tujuan pembelajaran. Guna memecahkan masalah tersebut, maka akan lebih baik jika

proses pembelajaran melibatkan *smartphone* siswa sebagai alat bantu pembelajaran atau media pembelajaran.

SMK Negeri 2 Medan merupakan sekolah menengah kejuruan sebagai penyelenggara pendidikan dengan jurusan Teknik Pengelasan. Dari observasi di SMK Negeri 2 Medan pada kelas XI ditemukan bahwa masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pengelasan SMAW. Pada saat pembelajaran terlihat bahwa minat belajar siswa masih minim dikarenakan guru dalam menjelaskan materi pembelajaran sering menggunakan buku teks dan terkadang guru juga memvariasikan media pembelajaran menggunakan bantuan *power point* untuk menyampaikan materi yang ada dalam buku. Penggunaan buku teks dalam pembelajaran tentunya kurang maksimal, dikarenakan pada saat pembelajaran ada yang tidak bawa buku ajar, hal tersebut menjadi penyebab siswa tidak fokus pada pembelajaran dengan maksimal. Penggunaan teknologi yang kurang pada pembelajaran menjadi faktor rendahnya hasil belajar siswa.

Dari uraian tersebut perlu dicarikan solusi guna peningkatan hasil dan minat belajar siswa. Adapun solusinya berupa media pembelajaran yang menggunakan *smartphone*. Media pembelajaran ini nantinya akan menjadi alat bantu fokus serta kemudahan akses informasi pada mata pelajaran pengelasan SMAW serta kebutuhan guru dalam pembelajaran. kebutuhan media pembelajaran yang menarik serta memusatkan pada siswa.

Dalam penelitian Wiratmaja (2024), validitas media pembelajaran audio visual berbasis *Capcut* ditetapkan melalui pengujian dan validasi. Tanggapan

responden media menunjukkan bahwa media pembelajaran *audio visual* berbasis *Capcut* dinilai "Sangat Layak" untuk tujuan pendidikan.

Media pembelajaran interaktif berbasis *audio visual* dapat dibuat dengan menggunakan aplikasi *Canva* yang diinstal pada *smartphone*. Prosedur serta cara penggunaannya juga sudah banyak di *platform google* maupun *youtube*. Aplikasi ini juga sudah banyak digunakan oleh peneliti karena penggunaannya yang mudah dan gratis digunakan. Media pembelajaran dikembangkan dapat memuat materi, latihan, serta video pembelajaran perihal pembelajaran pengelasan SMAW kemudian masuk dalam sebuah aplikasi *smartphone*.

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka penelitian tentang **Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Media Audio Visual Pada Mata Pelajaran Pengelasan SMAW Kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan**, perlu untuk dilakukan.

1.2 Identifikasi Masalah

Dari latar belakang tersebut dapat diidentifikasi beberapa masalah antara lain :

1. Rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran pengelasan SMAW
2. Kurangnya pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran
3. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru berupa buku teks-ajar dan bantuan *software power point*

1.3 Pembatasan Masalah

Ruang lingkup penelitian ini dibatasi pada pengujian validitas, kepraktisan, dan efektivitas media pembelajaran interaktif berbasis media *audio visual* yang

diterapkan dalam pengajaran pengelasan SMAW kepada siswa kelas XI SMK Negeri 2 Medan

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang masalah dapat dirumuskan masalah dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimana kevalidan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran pengelasan SMAW kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran pengelasan SMAW kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan?
3. Bagaimana keefektifan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran pengelasan SMAW kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut maka tujuan penelitian ini untuk :

1. Untuk mendeskripsikan kevalidan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran pengelasan SMAW kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran pengelasan SMAW kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan.

3. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran audio visual pada mata pelajaran pengelasan SMAW kelas XI Teknik Pengelasan di SMKN 2 Medan.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

Mendorong guru pada kegiatan pembelajaran di sekolah, menambah referensi bahan ajar, upaya peningkatan kreativitas guna penyampaian materi, mendorong dan mempermudah guru merencanakan pembelajaran praktik

2. Bagi Siswa

Memudahkan siswa mengerti dan mendalami materi pembelajaran, mengembangkan hasil dan minat belajar siswa, menumbuhkan keterampilan, motivasi dan keaktifan serta keterlibatan siswa, dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dengan suasana baru yang tidak membosankan

3. Bagi Peneliti

Sarana untuk meningkatkan pemahaman dan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis media *audio visual* pada pembelajaran pengelasan SMAW ataupun penelitian dikemudian hari.

1.7 Spesifikasi Yang Diharapkan

1. Pengembangan media pembelajaran sesuai dengan konsep, materi, visual guna masuk kategori sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman serta keterampilan siswa secara khusus pada mata pelajaran pengelasan SMAW.
2. Media pembelajaran ini dapat menarik perhatian siswa, karena materi disajikan dengan menggabungkan audio visual dalam bentuk teks, gambar, suara, animasi, dan video.
3. Mendorong guru dalam kegiatan pembelajaran yang dapat dimanfaatkan kapanpun dan dimana pun.

1.8 Pentingnya Pengembangan

1. Memudahkan guru menyampaikan materi secara khusus pada mata pelajaran pengelasan SMAW
2. Meningkatkan keterampilan guru agar lebih kreatif lagi guna pengembangan media pembelajaran untuk kedepannya.
3. Meningkatkan hasil belajar dan minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran pengelasan SMAW

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembang

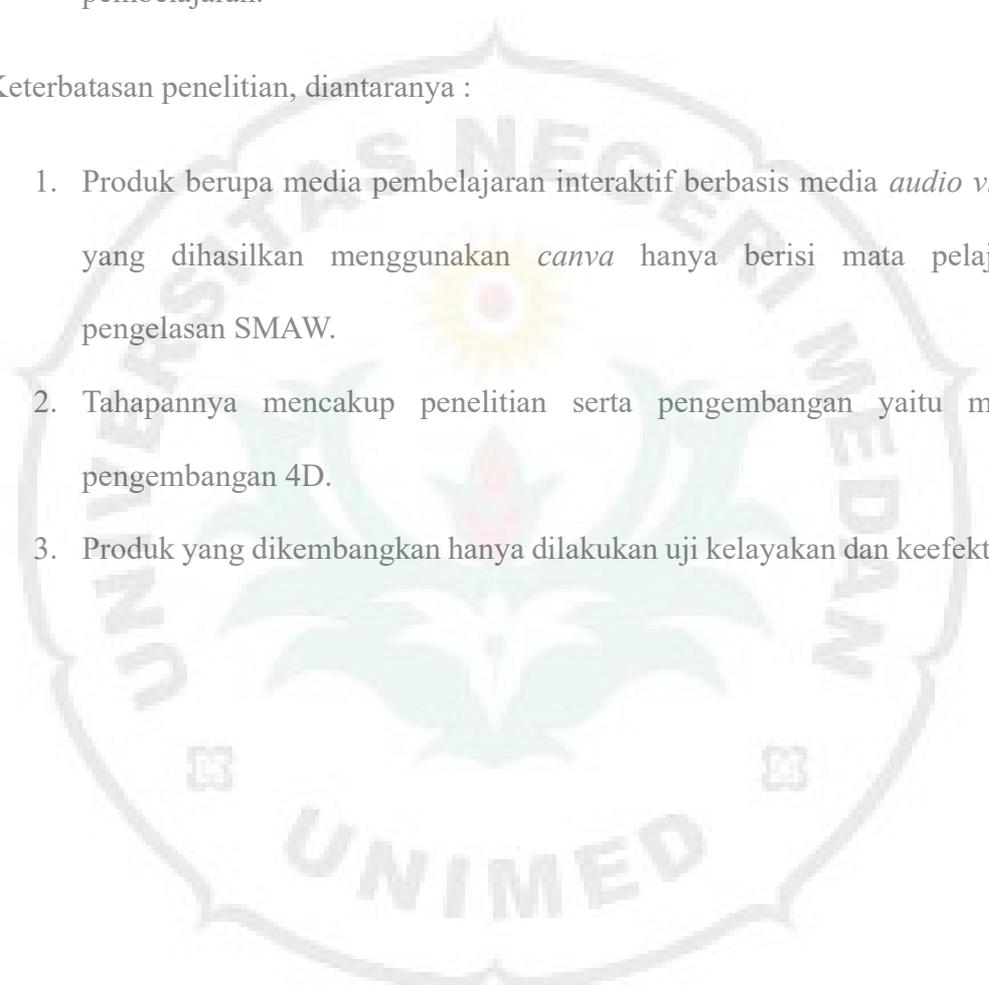
Asumsi penelitian diantaranya :

1. Media pembelajaran dikembangkan guna peningkatan hasil belajar, minat belajar, keaktifan serta keterlibatan siswa.

2. Pemberi fasilitas siswa dalam pembelajaran mandiri melalui media pembelajaran.

Keterbatasan penelitian, diantaranya :

1. Produk berupa media pembelajaran interaktif berbasis media *audio visual* yang dihasilkan menggunakan *canva* hanya berisi mata pelajaran pengelasan SMAW.
2. Tahapannya mencakup penelitian serta pengembangan yaitu model pengembangan 4D.
3. Produk yang dikembangkan hanya dilakukan uji kelayakan dan keefektifan.



THE
Character Building
UNIVERSITY