

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan berkembangnya zaman, pendidikan menjadi sektor yang penting dalam mengembangkan kehidupan manusia dan juga dalam meningkatkan kemajuan suatu negara. Pendidikan merupakan proses interaksi belajar mengajar yang bertujuan meningkatkan perkembangan mental sehingga menjadi mandiri dan utuh. Dapat pula dikatakan bahwa pendidikan merupakan suatu tindakan yang memungkinkan terjadinya belajar dan perkembangan menuju kearah kedewasaan. Pada setiap bidang kehidupan tentu akan membutuhkan pendidikan. Oleh karena itu, peningkatan mutu dalam pendidikan sangat penting untuk menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas. Sumber daya manusia yang berkualitas akan dapat meningkatkan perekonomian dan kehidupan negara.

Pendidikan merupakan kebutuhan yang mendasar yang harus dimiliki oleh manusia, karena tanpa pendidikan manusia tidak akan bisa meningkatkan taraf hidupnya. Dengan pendidikan diharapkan manusia akan lebih mampu untuk mengembangkan dirinya. Masalah pendidikan adalah masalah yang sangat penting bagi manusia, karena pendidikan tersebut menyangkut kelangsungan hidup manusia. Menyadari akan hal tersebut, pemerintah sangat serius menangani bidang pendidikan, sebab dengan sistem pendidikan yang baik diharapkan muncul

generasi penerus bangsa yang berkualitas dan mampu menyesuaikan diri untuk hidup bermasyarakat, berbangsa dan bernegara.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah lembaga pendidikan formal yang diharapkan dapat mengembangkan potensi yang dimiliki oleh peserta didik dan melahirkan lulusan-lulusan yang profesional dibidang kejuruan. Oleh karena itu Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) dirancang untuk menyiapkan peserta didik yang memiliki kemampuan, keterampilan dan keahlian, sehingga lulusannya siap memasuki dunia kerja dan mampu mengembangkan sikap profesional pada bidang pekerjaannya. Adapun tujuan dari Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) sebagai bagian dari sistem Pendidikan Menengah dalam Pendidikan Nasional mempunyai tujuan sebagai berikut : 1). Menyiapkan peserta didik menjadi manusia produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada di dunia usaha dan dunia industri sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilihnya. 2). Menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karier, ulet dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi di lingkungan kerja, dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya. 3). Membekali peserta didik dengan ilmu pengetahuan, teknologi dan seni, agar mampu mengembangkan diri di kemudian hari baik secara mandiri maupun melalui jenjang pendidikan yang lebih tinggi. 4). Membekali peserta didik dengan kompetensi-kompetensi yang sesuai dengan program keahlian yang dipilih.

Dengan demikian sekolah menengah kejuruan (SMK) merupakan suatu lembaga yang diharapkan dapat menghasilkan manusia-manusia yang memiliki

orientasi pada dunia pekerjaan, dengan dibekali oleh ilmu pengetahuan, teknologi dan seni serta memiliki keahlian khusus.

Namun lembaga pendidikan SMK khususnya di Indonesia memiliki permasalahan yang sering timbul, dapat diindikasikan dengan permasalahan belajar dari siswa dalam memahami materi. Indikasi ini dimungkinkan karena faktor belajar siswa yang kurang efektif, bahkan siswa sendiri tidak merasa termotivasi didalam mengikuti pembelajaran dikelas. Mungkin disebabkan penyampaian materi oleh guru yang kurang menarik atau materi yang membosankan, sehingga menyebabkan siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diberikan oleh guru,

Kecenderungan pembelajaran yang kurang menarik ini merupakan hal wajar yang dialami oleh guru yang tidak memahami kebutuhan dari siswa tersebut baik dalam karakteristik, maupun dalam pengembangan ilmu. Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan khususnya, dengan media konvensional lebih cenderung membosankan, kurang interaktif dan kurang komunikatif dalam mentransfer pengetahuan akibatnya peserta didik merasa bosan dalam proses belajar mengajar, rasa bosan peserta didik akan berpengaruh pada hasil belajarnya. Tentu saja, belajar dengan rasa bosan akan mengakibatkan hasil belajar siswa menurun.

Rendahnya hasil belajar siswa dapat dipengaruhi oleh berbagai faktor. Antara lain faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal yang dapat mempengaruhi hasil belajar seseorang adalah antara lain : 1).

Kecerdasan/intelegensi, 2). Bakat, 3). Minat dan 4). Motivasi. Adapun faktor faktor eksternal, yaitu faktor faktor yang dapat mempengaruhi prestasi prestasi seseorang yang sifatnya berasal dari luar diri orang tersebut, seperti : 1). Keadaan lingkungan keluarga, 2). Keadaan lingkungan belajar, 3). Dukungan orangtua, 4). Penggunaan media pembelajaran yang menarik masih kurang. Kualitas prestasi belajar siswa disebabkan oleh banyak faktor salah satunya adalah faktor motivasi berprestasi.

Mengingat pentingnya hasil belajar siswa yang berpengaruh terhadap prospek siswa kedepannya, maka perlu dicari solusi yang tepat untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Beberapa cara untuk meningkatkan hasil belajar siswa antara lain: 1). Menumbuhkan minat belajar siswa, 2). Menumbuhkan lingkungan belajar yang kreatif dan kondusif sehingga siswa aktif dalam pembelajaran, 3). Memberikan soal soal latihan yang berhubungan dengan keadaan sekitar siswa sehingga siswa lebih mudah mengerjakan soal latihan, 4). Menggunakan alat peraga, dan 5). Menggunakan media pembelajaran yang menarik (sebagai ganti guru yang menjelaskan).

Berkaitan dengan rendahnya hasil belajar siswa tersebut, pembelajaran yang sama juga terjadi di SMK Negeri 1 Merdeka, di Berastagi, ditemukan permasalahan bahwa dalam pembelajaran dikelas hasil belajar siswa masih rendah.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan guru mata pelajaran menggambar teknik dasar, pada bulan maret 2017 di

SMK Negeri 1 Merdeka, Berastagi bahwa nilai mata pelajaran gambar teknik belum sesuai dengan kriteria nilai ideal ketuntasan belajar rata rata sebagaimana yang ditetapkan sekolah untuk setiap kompetensi dasar, kompetensi inti, indikator dan mata pelajaran yaitu nilai (skor) lebih besar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas dan kurang variatif, yaitu menggunakan media visual (lembar jobsheet) saja sehingga proses belajar sangat membosankan, Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dimana siswa cenderung lebih banyak menerima informasi dari guru, guru belum menggunakan media Video Tutorial sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Merdeka, Berastagi, Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas dan kurang variatif, yaitu menggunakan media visual (lembar jobsheet) saja sehingga proses belajar sangat membosankan, kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dimana siswa cenderung lebih banyak menerima informasi dari guru, guru belum menggunakan media Video Tutorial sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Merdeka, Berastagi.

Berikut daftar nilai peserta didik berdasarkan hasil observasi sekolah yang diperoleh dari guru mata pelajaran Gambar Teknik kelas X program Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan :

Tabel 1.1 Perolehan Hasil Belajar Mata Pelajaran Menggambar Teknik Dasar, Kelas X Program Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka Berastagi

No.	Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1	2016/2017	90-100	-	-	Sangat Kompeten
2		80-89	3 siswa	10,77	Kompeten
3		70-79	13 siswa	42,95	Cukup Kompeten
4		<70	15 siswa	48,38	Tidak Kompeten
Jumlah			31	100,00	

Sumber nilai harian SMK Negeri 1 Merdeka, Berastagi (2017)

Dari Tabel diatas hasil belajar mata pelajaran 2016/2017 dengan jumlah peserta didik 31 orang, yang memperoleh nilai <70 kategori tidak kompeten sebanyak 48,38% (15 siswa), nilai 70-79 kategori cukup kompeten sebanyak 42,95% (13 siswa), nilai 80-89 kategori kompeten sebanyak 10,77% (3 siswa) dan nilai 90-100 kategori sangat kompeten tidak ada.

Tabel 1.2 Perolehan Hasil Belajar Mata Pelajaran Gambar Teknik, Kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka Berastagi

No.	Tahun Ajaran	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
1	2017/2018	90-100	1 siswa	3,7	Sangat Kompeten
2		80-89	9 siswa	33,33	Kompeten
3		75-79	5 siswa	18,51	Cukup Kompeten
4		<75	12 siswa	44,44	Tidak Kompeten
Jumlah			27	100,00	

Sumber nilai harian SMK Negeri 1 Merdeka, Berastagi (2018)

Berbeda dengan tabel 1.1, pada tabel 1.2 Kriteria Ketuntasan Minimal pada mata pelajaran Gambar teknik meningkat yang tadinya 70 menjadi 75. Dari tabel 1.2 juga dapat kita lihat hasil belajar mata pelajaran gambar teknik tahun

ajaran 2017/2018 dengan jumlah peserta didik 27 orang, yang memperoleh nilai <75 kategori tidak kompeten sebanyak 44,44% (12 siswa), nilai 75-80 kategori cukup kompeten sebanyak 18,51 % (5 siswa), nilai 80-89 kategori kompeten sebanyak 33,33 % (9 siswa) dan nilai 90-100 kategori sangat kompeten sebanyak 3,7 % (1 siswa).

Berdasarkan dari masalah diatas, guru harus berusaha agar siswa lebih tertarik mengikuti pelajaran dengan antusias, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar. Penggunaan video pembelajaran model tutorial sangat cocok untuk mengajarkan berbagai macam pembelajaran yang bersifat praktek. Hasil penelitian Francis M. Dwyer menyebutkan bahwa setelah lebih dari tiga hari pada umumnya manusia dapat mengingat pesan yang di sampaikan melalui tulisan sebesar 10%, pesan audio 10%, visual 30%, dan apabila ditambah dengan melakukan, maka akan mencapai 80%.

Media disini sangat penting untuk menarik minat belajar siswa dan membuat siswa antusias dengan materi yang diberikan. Ada berbagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Salah satunya yaitu dengan memanfaatkan teknologi komputer yang saat ini sedang marak dikembangkan sebagai media yang mampu membuat siswa tertarik belajar dan dihubungkan dengan proyektor atau infokus agar penyampaian materi dapat dilihat dengan jelas oleh para siswa.

Berdasarkan hal tersebut pemanfaatan video tutorial sebagai media pembelajaran dalam kelas dikembangkan atas dasar asumsi bahwa proses komunikasi didalam pembelajaran akan lebih menarik minat siswa dan

memberikan kemudahan untuk memahami materi karena penyajian yang interaktif, sehingga semua materi pelajaran dapat disampaikan sesuai dengan tuntutan silabus dan alokasi waktu yang diberikan jika dimanfaatkan berbagai media sebagai sarana penunjang kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka penulis tertarik untuk mengadakan penelitian dengan judul “ Pemanfaatan Video Tutorial Sebagai Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Kelas X Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka.”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, maka masalah penelitian ini diidentifikasi sebagai berikut :

1. Hasil belajar mata Pelajaran Gambar Teknik siswa kelas X Program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka, Berastagi masih banyak yang dibawah KKM.
2. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru masih terbatas dan kurang variatif, yaitu menggunakan media visual (lembar jobsheet) saja sehingga proses belajar mengajar cenderung membosankan.
3. Kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, dimana siswa cenderung lebih banyak menerima informasi dari guru.

4. Guru belum menggunakan media Video Tutorial sebagai media pembelajaran dalam mata pelajaran Gambar Teknik di SMK Negeri 1 Merdeka, Berastagi.

C. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan latar belakang masalah serta juga adanya keterbatasan kemampuan peneliti sendiri, maka peneliti membatasi masalah pada Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran dengan menggunakan media Video Tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran gambar teknik dengan materi cara dan penyajian gambar proyeksi Orthogonal untuk konstruksi bangunan pada siswa kelas X semester genap program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka Tahun Ajaran 2017/2018.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat dirumuskan permasalahan penelitian yaitu : “Apakah penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran gambar teknik kelas X program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka, Berastagi ?”

E. Tujuan Penelitian

Setiap tindakan pasti memiliki tujuan begitu pula dengan penelitian ini. Berdasarkan rumusan masalah, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan pemanfaatan video tutorial sebagai media pembelajaran pada siswa kelas X Program keahlian Teknik Pemodelan dan Informasi Gambar SMK Negeri 1 Merdeka, Berastagi.

F. Manfaat Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, Penelitian ini diharapkan memberikan manfaat utamanya kepada pembelajaran, peningkatan mutu proses dan hasil pembelajaran.

1. Manfaat Teoritis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan terhadap pembelajaran utamanya dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X program keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Merdeka, menggunakan media pembelajaran interaktif khususnya pemanfaatan video tutorial.

2. Manfaat Praktis

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat untuk siswa, guru, sekolah dan penulis :

- a. Bagi siswa, penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

- b. Bagi guru, penelitian ini diharapkan dapat dijadikan acuan bagi guru untuk memilih media pembelajaran yang tepat, selain itu untuk menekankan keterlibatan siswa dalam proses belajar mengajar dan memberi kesempatan siswa untuk aktif dan interaktif dalam kegiatan belajar mengajar.
- c. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan pemilihan media pembelajaran dan perbaikan pembelajaran dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan.
- d. Bagi penulis, dapat memperoleh pengalaman langsung dalam pembelajaran dengan pemanfaatan video tutorial sebagai media pembelajaran.