

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan adalah upaya yang dilakukan untuk meneruskan nilai-nilai dan pengetahuan dari satu generasi ke generasi. Proses ini menjadikan generasi muda sebagai teladan yang mengikuti jejak generasi sebelumnya. Pengertian pendidikan sangat luas dan kompleks karena menyangkut manusia sebagai subjeknya. Ilmu pendidikan adalah kajian mendalam tentang pendidikan yang lebih bersifat teoritis dan menggunakan metode ilmiah. Pendidikan dan ilmu pendidikan saling melengkapi, di mana pendidikan adalah praktiknya dan ilmu pendidikan adalah teorinya (Rahman, 2022).

Pendidikan secara langsung berdampak pada sumber daya manusia. Semakin baik kualitas pendidikan, maka semakin baik pula kualitas individu yang dihasilkan. Pendidikan berperan penting dalam membentuk individu yang memiliki pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diperlukan untuk menghadapi dunia kerja yang semakin kompleks. Secara umum pendidikan menjadi investasi jangka panjang bagi suatu bangsa. Dengan meningkatkan kualitas pendidikan, kita tidak hanya mempersiapkan generasi muda untuk masa depan, tetapi juga meningkatkan daya saing bangsa di kancah internasional.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan menengah yang memiliki peran strategis dalam menyiapkan generasi muda untuk menjadi tenaga kerja yang produktif dan berkualitas. Keunggulan SMK terletak pada kemampuannya untuk memberikan pendidikan yang relevan dengan dunia

kerja. Melalui pembelajaran yang berbasis pada kompetensi, SMK membekali siswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan untuk sukses dalam karir yang mereka minati. Selain itu, SMK juga memberikan kesempatan bagi siswa untuk melakukan praktek kerja lapangan, sehingga mereka dapat memperoleh pengalaman kerja nyata sebelum memasuki dunia kerja yang sesungguhnya.

Tujuan SMK menurut undang-undang nomor 20 tahun 2003, yaitu : (a) menyiapkan peserta didik agar menjadi pribadi yang produktif, mampu bekerja mandiri, mengisi lowongan pekerjaan yang ada sebagai tenaga kerja tingkat menengah sesuai dengan kompetensi dalam program keahlian yang dipilih; (b) menyiapkan peserta didik agar mampu memilih karir dan gigih dalam berkompetensi, beradaptasi dilingkungan kerja dan mengembangkan sikap profesional dalam bidang keahlian yang diminatinya.

Data Badan Pusat Statistik (BPS) tahun 2024 menyoroti permasalahan serius terkait tingginya angka pengangguran di kalangan lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK). Meskipun SMK dirancang untuk mencetak lulusan siap kerja dengan keterampilan teknis yang mumpuni, kenyataannya banyak di antara mereka yang kesulitan mendapatkan pekerjaan. Berdasarkan data Badan Pusat Statistik (BPS) Sumut, Tingkat Pengangguran Terbuka (TPT) dari tamatan SMK mencapai 8,14% per Agustus 2024. Ada peningkatan persentase dibanding Agustus 2023 sebesar 7,65%, dan Agustus 2022 sebesar 7,86%. Hal ini menimbulkan pertanyaan mengenai relevansi kurikulum SMK dengan kebutuhan dunia kerja, serta kualitas pembelajaran yang berlangsung di sekolah. Perlu dilakukan evaluasi menyeluruh terhadap sistem pendidikan, termasuk peningkatan

kualitas praktik kerja lapangan, pengembangan *soft skills*, dan penyesuaian kurikulum dengan perkembangan teknologi dan industri. Di sisi lain, hasil belajar siswa SMK juga perlu diperhatikan secara serius. Rendahnya hasil belajar dapat menjadi salah satu faktor yang mempengaruhi daya saing lulusan SMK di dunia kerja. Untuk mengatasi permasalahan ini, diperlukan sinergi antara sekolah, industri, dan pemerintah dalam menciptakan lulusan SMK yang tidak hanya memiliki kompetensi teknis, tetapi juga memiliki karakter yang Tangguh untuk bersaing di dunia kerja.

SMK Negeri 5 Medan berada di Jalan Timor No. 36, Gaharu, Kecamatan Medan Timur, Kota Medan, Provinsi Sumatera Utara. SMK Negeri 5 ini juga termasuk sebuah institusi pendidikan formal yang terakreditasi A, menawarkan beragam program keahlian untuk membekali siswa dengan keterampilan yang relevan dengan dunia kerja. SMK Negeri 5 Medan ini memiliki 4 jurusan keahlian yaitu, Teknik Bangunan, Teknik Instalasi Tenaga Listrik, Teknik Kendaraan Ringan, dan Teknik Pemesinan. Pada jurusan Teknik Bangunan memiliki satu program yaitu Program Keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Program keahlian DPIB memiliki mata pelajaran, yang diantaranya adalah DPK 1 (Dasar Program Keahlian).

Analisis terhadap proses pembelajaran yang telah berlangsung menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang diterapkan saat ini belum optimal dalam meningkatkan prestasi belajar siswa. Sebagian besar siswa masih belum mampu mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di SMK Negeri 5 Medan kelas X adalah 75, yang berarti mereka belum

sepenuhnya menguasai materi pelajaran DPK 1. Hal ini dapat dilihat dari data nilai ulangan harian yang diperoleh secara langsung dari guru mata pelajaran. Data tersebut menunjukkan bahwa persentase siswa yang memperoleh nilai dibawah KKTP masih cukup tinggi, sehingga perlu dilakukan upaya perbaikan dan peningkatan kualitas pembelajaran agar seluruh siswa dapat mencapai target pembelajaran yang diharapkan. Berikut merupakan tabel daftar hasil belajar Mata Pelajaran DPK 1 Siswa Kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran Ganjil 2023/2024 dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

Tabel 1. 1 Hasil belajar Mata Pelajaran DPK 1 Kelas X DPIB TA 2023/2024

Tahun Pelajaran	Nilai	Kategori	Jumlah Siswa	Presentase	Predikat
2023/2024	<75	D	25	73%	Kurang Kompeten
	75-80	C	8	24%	Cukup Kompeten
	81-90	B	1	3%	Kompeten
	91-100	A	0	0%	Sangat Kompeten

(Sumber: Guru Mata Pelajaran DPK 1 SMK Negeri 5 Medan)

Berdasarkan Tabel 1.1 Hasil Belajar Mata Pelajaran DPK 1 Kelas X DPIB SMK Negeri 5 Medan Tahun Ajaran Ganjil 2023/2024, menunjukkan bahwa 25 siswa yang masuk kriteria kurang kompeten sebesar 73%, 8 siswa yang masuk kriteria cukup kompeten sebesar 24%,1 siswa yang masuk kriteria kompeten sebesar 3%. Sehingga dapat disimpulkan bahwa 73% hasil belajar siswa pada mata pelajaran DPK 1 masih rendah.

Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran DPK 1 ini tentunya dipengaruhi oleh berbagai faktor. Teori kognitif, seperti yang dikemukakan oleh Jean Piaget, menjelaskan bahwa siswa membangun pemahaman melalui proses asimilasi dan akomodasi. Teori kognitif menekankan pentingnya proses mental seperti persepsi, perhatian, ingatan, dan pemecahan masalah dalam mencapai hasil belajar yang optimal (Ibda, 2015). Teori konstruktivisme Vygotsky menekankan pentingnya peran sosial dalam perkembangan kognitif, di mana siswa belajar melalui interaksi dengan guru dan teman sebaya. proses belajar akan terjadi secara efisien dan efektif apabila anak belajar secara kooperatif dengan anak-anak lain dalam suasana dan lingkungan yang mendukung, dalam bimbingan seseorang yang lebih mampu, guru atau orang dewasa (Marwia, 2011). Sementara itu, Albert Bandura dalam teori sosial kognitifnya menyoroti pentingnya model peran dalam memotivasi siswa untuk belajar (Yanuardianto, 2019). Dengan demikian, kombinasi ketiga teori ini dapat memberikan pemahaman yang lebih komprehensif mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, seperti karakteristik individu (minat, motivasi, gaya belajar), faktor lingkungan (lingkungan keluarga, sekolah, dan sosial), serta kualitas proses pembelajaran (metode pembelajaran, media pembelajaran, dan interaksi guru-siswa).

Perkembangan teknologi memberi pengaruh pada dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan serta dapat memberikan materi kepada siswa sehingga bisa terjadi interaksi dalam proses belajar mengajar. Menurut Saman (2023) terdapat 9

jenis media pembelajaran, yaitu : Media Cetak, Media Visual, Media Audio, Media Video, Media Digital/*Online*, Media Gamifikasi, Media Animasi, Media Interaktif, dan Media Audiovisual.

Hasil survey pelaksanaan PLP II mata pelajaran DPK 1 di kelas X DPIB 1 SMK Negeri 5 Medan yang melibatkan 34 siswa dan guru mata pelajaran DPK 1 pada Kamis 31 Oktober 2024 menunjukkan bahwa ada 4 faktor yang mempengaruhi hasil belajar siswa, yaitu : Guru cenderung berpatokan menggunakan buku paket dan menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah, sehingga pembelajaran menjadi kurang variatif serta banyak siswa merasa bosan di dalam kelas, fasilitas yang ada di SMK Negeri 5 Medan yang mendukung untuk pembelajaran video masih kurang, keterlibatan siswa yang kurang berpartisipasi dalam diskusi, maupun bertanya sehingga hasil belajar siswa kurang optimal. Dengan adanya pembelajaran menggunakan media tambahan seperti video pembelajaran, siswa lebih mudah mengerti pembelajaran karena dapat diputar dan di pahami berulang-ulang dalam jangka waktu kedepannya.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti ingin mengembangkan sebuah video pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *VN Editor* pada mata pelajaran DPK 1 di kelas agar dapat membuat suasana belajar yang menarik perhatian dan dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri bagi para siswa ketika sudah tidak melaksanakan proses belajar mengajar dikelas, agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dalam pemilihan media pembelajaran harus harus mengikuti kemajuan teknologi saat ini namun tetap harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa.

1.2 Identifikasi Masalah

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

1. Program keahlian DPIB di SMK Negeri 5 Medan guru cenderung berpatokan menggunakan buku paket
2. Model pembelajaran yang digunakan masih menggunakan model pembelajaran langsung dengan metode ceramah.
3. Adanya keterbatasan fasilitas di SMK Negeri 5 Medan untuk mendukung video pembelajaran.
4. Keterlibatan siswa kurang berpartisipasi dalam diskusi dan proses belajar mengajar sehingga hasil belajar kurang optimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, maka perlu ada batasan masalah penelitian. Adapun batasan masalah pada penelitian ini dibatasi sebagai berikut :

1. Pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi *VN Editor* dilakukan terhadap Mata Pelajaran DPK 1 pada Elemen Gambar Teknik Siswa Kelas X DPIB 1 SMK Negeri 5 Medan T.A 2025/2026.
2. Pengembangan produk dalam penelitian inihanya sampai tahapan ADD (*Analysis, Design, Development*).
3. Capaian Pembelajaran 5.3 dengan materi memahami gambar Teknik dasar gambar proyeksi orthogonal (2D) secara manual.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah yang ada, maka rumusan masalah dalam penelitian adalah :

1. Bagaimana kelayakan video pembelajaran dengan aplikasi *VN Editor* pada Mata Pelajaran DPK 1 Siswa Kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan ?
2. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan menggunakan video pembelajaran aplikasi *VN Editor* pada Mata Pelajaran DPK 1 Siswa Kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan ?

1.5 Tujuan Pengembangan Produk

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan produk penelitian ini adalah :

1. Mengetahui kelayakan video pembelajaran dengan aplikasi *VN Editor* pada Mata Pelajaran DPK 1 Siswa Kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.
2. Mengetahui peningkatan hasil belajar dengan menggunakan video pembelajaran aplikasi *VN Editor* pada Mata Pelajaran DPK 1 Siswa Kelas X Program Keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 5 Medan.

1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Manfaat dari pengembangan video pembelajaran pada Mata Pelajaran DPK 1 untuk siswa kelas X Program Keahlian DPIB SMK Negeri 5 Medan adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini dapat memberikan kontribusi dalam perkembangan ilmu Pendidikan, pengetahuan dan teknologi.
- b. Hasil dari pengembangan penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan dan pertimbangan bagi peneliti selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Kepada Kepala Sekolah, Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan masukan ataupun pertimbangan membuat kebijakan dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Kepada Guru, Penelitian ini bermanfaat untuk menjadi referensi dalam menyampaikan materi agar lebih mudah dipahami siswa.
- c. Kepada Siswa, Penelitian ini bermanfaat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran jika media diterapkan oleh guru.
- d. Kepada Peneliti Selanjutnya, Penelitian ini bermanfaat sebagai informasi dan dapat bermanfaat untuk penelitian selanjutnya dalam melakukan penelitian tentang aplikasi *Vn Editor* pada pembelajaran yang akan diteliti nantinya.