

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu usaha dalam mempersiapkan generasi yang lebih baik dan dapat berperan dalam kehidupan beragama, bernegara dan berbangsa. Pendidikan berlangsung seumur hidup dan dapat berlangsung dimana saja, terlebih lagi di instansi pendidikan yang memang bertujuan untuk terselenggaranya pendidikan. Pendidikan juga mencakup pembelajaran didalam kelas, yaitu kegiatan atau proses guru menyampaikan informasi kepada siswa dan siswa menerima informasi yang diberikan oleh guru dan merupakan proses penting yang dilalui setiap siswa. Namun pada kenyataannya pada proses pembelajaran di dalam kelas dirasa masih kurang, hal ini disebabkan oleh berbagai hal. Dengan demikian, diperlukan adanya sebuah media pembelajaran yang dapat digunakan siswa di luar jam sekolah untuk mendalami materi yang telah dipelajari pada saat jam pelajaran di sekolah.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah salah satu jenis lembaga pendidikan formal yang menjadi salah satu alternatif sekolah lanjutan selain Sekolah Menengah Atas (SMA) dan Madrasah Aliyah (MA) bagi peserta didik yang ingin mendapat keahlian dalam suatu bidang tertentu. Sekolah Menengah Kejuruan dibangun atau didirikan untuk menciptakan lulusan agar siap kerja sesuai dengan minat dan bakatnya. Hal ini sesuai dengan pernyataan Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 1990 tentang Pendidikan Menengah Bab I Ayat 1 Pasal 3, bahwa "Pendidikan Menengah Kujuruan adalah pendidikan pada jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu" (Kurikulum SMK:2006).

SMK Negeri 1 Seyegan merupakan salah satu sekolah kejuruan bidang teknologi industri yang berlokasi di jalan Kebonagung, KM. 8, Margomulyo, Seyegan, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta yang memiliki tujuan mampu menghasilkan tenaga kerja tingkat menengah yang trampil dan kompeten, siap mengisi dan menciptakan lapangan kerja di tingkat regional, nasional maupun internasional serta mampu mengembangkan diri secara berkelanjutan masih mengalami banyak permasalahan yang ditemui pada saat proses pembelajaran khususnya proses pembelajaran pada mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior.

Dilansir melalui *website* www.kemenkopmk.go.id yang diunggah pada tanggal 5 Juni 2017, pemerintah Indonesia saat ini tengah gencar membuat terobosan di bidang pendidikan vokasional. Tujuannya adalah untuk menghasilkan sumber daya manusia yang terlatih. Diketahui bahwa hanya sekitar 30 persen bidang sains dan teknologi yang ada di pendidikan tinggi Indonesia. Sementara itu, lulusan Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Indonesia, hanya sekitar 38 persen yang memiliki kompetensi memadai untuk masuk ke dunia kerja.

Berdasarkan observasi di lapangan, pada proses pembelajaran mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior masih banyak permasalahan yang ditemui selama proses pembelajaran. Salah satu permasalahan-permasalahan dalam pembelajaran adalah kurangnya penggunaan media oleh guru dalam menunjang proses belajar dalam mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior. Hal ini ditunjukkan dengan siswa cenderung melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan proses pembelajaran seperti mengobrol dengan temannya ataupun bermain *smartphone*.

Metode pembelajaran konvensional yang diterapkan oleh guru dalam proses belajar tidak mampu menarik perhatian siswa, dengan metode seperti ini guru cenderung tidak menyediakan sumber belajar yang beragam dalam proses pembelajaran. Penggunaan media bantu untuk mengajar selama ini hanya terbatas pada buku atau *power point* sehingga tidak mampu menarik perhatian siswa. Sedangkan SMK N 1 Seyegan sudah menerapkan kurikulum 2013 dimana dalam kurikulum tersebut siswa dituntut untuk mandiri dalam proses pembelajaran dengan sumber belajar yang beragam.

Berkembangnya teknologi yang kian pesat pada saat ini menyebabkan semakin berkembangnya pula dunia pendidikan di Indonesia. Memegang peranan penting dalam kualitas hidup manusia, pendidikan merupakan proses untuk membantu pembangunan manusia dalam pengembangan diri agar dapat menghadapi segala tantangan dan rintangan yang dihadapi suatu bangsa. Hadirnya perubahan-perubahan pada bidang pendidikan ini dalam rangka penyempurnaan yang bertujuan memenuhi kebutuhan suatu bangsa.

Berbagai permasalahan tersebut harus segera diselesaikan agar proses belajar siswa dapat berjalan dengan baik dan lancar. Diperlukan suatu media pembelajaran sebagai penunjang pelaksanaan proses belajar, salah satunya dengan media pembelajaran berbasis video 360°. Media ini dipilih karena dapat menampilkan situasi nyata dalam bentuk maya.

Penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu siswa untuk lebih mudah dalam memahami materi belajar secara mandiri. Selain membantu proses pembelajaran siswa di luar sekolah, media pembelajaran ini merupakan suatu hal yang menunjukkan dampak positif dari berkembangnya

teknologi dan diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran berlangsung lebih menarik, efektif dan efisien.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah yaitu:

1. Kurangnya penggunaan media berbasis teknologi oleh guru sehingga siswa merasa bosan. Sedangkan SMK N 1 Seyegan sudah menerapkan kurikulum 2013 yang semestinya siswa dapat belajar secara mandiri dengan berbagai sumber belajar dalam setiap proses pembelajaran.
2. Proses belajar mengajar kurang menarik sehingga menyebabkan siswa melakukan kegiatan yang tidak berhubungan dengan proses belajar mengajar, seperti contoh mengobrol dan memainkan *smartphone*.
3. Belum tersedianya media pembelajaran berbasis video 360° dalam mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior. Adanya perkembangan teknologi dalam bidang media pembelajaran yang seharusnya dilakukan oleh guru supaya proses belajar mengajar menjadi lebih menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka diperlukan batasan masalah agar pembahasan tidak meluas karena terbatasnya alat, dana, waktu, dan pikiran. Maka dalam penelitian ini permasalahan dibatasi pada belum adanya media pembelajaran berbasis video 360° pada mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior di SMK Negeri 1 Seyegan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video 360° pada mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior di SMK Negeri 1 Seyegan?

E. Tujuan

Sesuai dengan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video 360° pada mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior di SMK Negeri 1 Seyegan dengan spesifikasi pada pengembangan materi interior.
2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis video 360° pada mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior di SMK Negeri 1 Seyegan.

F. Karakter Produk

Produk yang dihasilkan dari penelitian dan pengembangan ini yaitu media pembelajaran berbasis video 360° pada mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior di SMK Negeri 1 Seyegan dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Materi yang digunakan dalam media yaitu materi mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior dengan spesifikasi pada desain interior.
2. Materi yang digunakan pada media ini mengacu pada silabus Gambar Interior dan Eksterior kelas XI SMK N 1 Seyegan.
3. Media pembelajaran interaktif ini di buat dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro CC 2015* lalu diunggah pada situs *youtube.com*

4. Media pembelajaran ini dapat digunakan dengan *smartphone* atau komputer yang terkoneksi dengan saluran internet untuk mengakses situs *youtube.com*.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Praktis

- a. Memperoleh hasil rancangan media pembelajaran berbasis video 360° yang dapat menumbuhkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Gambar Interior dan Eksterior.
- b. Dihasilkan produk berupa media pembelajaran berbasis video 360°.

2. Manfaat Teoritis

- a. Menjadi bahan kajian bagi mahasiswa di Universitas Negeri Yogyakarta dan dapat digunakan sebagai bahan penelitian untuk peneliti selanjutnya.
- b. Menambah kajian studi mengenai media pendidikan.