

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad ke 21 ini, menyebabkan semakin berkembangnya dunia pendidikan di Indonesia. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting dalam menciptakan manusia berkualitas. Pada hakekatnya pendidikan merupakan proses untuk membantu pembangunan manusia dalam pengembangan diri agar dapat menghadapi segala tantangan dan rintangan yang dihadapi suatu bangsa untuk mencapai kemajuan. Pelaksanaan pendidikan di Indonesia senantiasa menghadirkan perubahan-perubahan dalam rangka penyempurnaan agar dapat sesuai dengan kebutuhan pembangunan suatu bangsa. Peningkatan mutu pendidikan merupakan salah satu usaha dalam meningkatkan mutu sumber daya manusia. Mutu pendidikan dicerminkan pada terselenggaranya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien di dalam kelas yang didukung oleh sarana dan prasarana yang memadai media pembelajaran, bahan ajar, dan lingkungan.

Sebuah pembelajaran akan lebih menarik jika ada perpaduan tepat antara pemilihan metode pembelajaran dengan media yang digunakan. Metode pembelajaran dikemas sedemikian rupa oleh pendidik agar menimbulkan kesan yang positif dalam diri peserta didik sehingga materi yang disampaikan akan terus dipahami dan tidak hilang begitu saja seiring dengan datangnya materi-materi baru ataupun karena faktor lain. Proses belajar mengajar seringkali dihadapkan pada materi abstrak dan di luar pengalaman peserta didik sehari-hari, sehingga materi

menjadi sulit diajarkan oleh pendidik dan sulit dipahami peserta didik. Visualisasi lewat media pembelajaran menjadi salah satu cara yang dapat dilakukan untuk mengkonkritkan sesuatu yang abstrak.

Program Studi Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan (PTSP) adalah salah satu program studi yang ada di Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta (FT UNY). Lulusan program studi ini dapat bekerja di Industri Jasa Konstruksi maupun Industri lainnya seperti *furniture*, bahan bangunan, kerajinan dan lain-lain. Salah satu kompetensi yang harus dimiliki oleh para mahasiswa adalah mampu merencanakan sekaligus membuat sebuah *furniture* dengan baik dan benar agar memiliki nilai jual yang tinggi.

Jumlah calon mahasiswa di Prodi PTSP dari tahun ke tahun terjadi peningkatan yang signifikan. Hal ini menunjukkan bahwa semakin banyak orang yang berminat untuk menimba ilmu di program studi ini. Di sisi lain, akan menjadi tantangan tersendiri bagi civitas akademika PTSP pada khususnya agar mampu menyiapkan dan menyediakan metode pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti oleh mahasiswa sehingga para lulusan nantinya memiliki kompetensi yang sudah dirumuskan di kurikulum 2014 PTSP.

Praktik *finishing furniture* merupakan salah satu mata kuliah di PTSP FT UNY. Umumnya mata kuliah ini diambil ketika mahasiswa berada di semester 3 dan memiliki bobot 2 SKS. Mata kuliah ini mengharuskan mahasiswa membuat sebuah *furniture* yang dari tahap perencanaan sampai tahap *finishing* dilakukan oleh mahasiswanya sendiri. Mahasiswa dibagi menjadi beberapa kelompok dan masing-masing kelompok harus membuat satu buah produk. Sebelum memulai

praktik mahasiswa merencanakan gambar terlebih dahulu, selanjutnya merencanakan anggaran biaya, kemudian dilanjutkan membuat *furniture* dan yang terakhir tahap *finishing*. Permasalahan yang ada, belum semua mahasiswa mengerti langkah kerja praktik *finishing furniture* yang baik dan benar. Penjelasan secara teori oleh dosen tidaklah cukup untuk membuat mahasiswa mengerti. Oleh karena itu, perlunya media pembelajaran yang dapat membantu proses pembelajaran tersebut.

Penggunaan media pembelajaran tentu memiliki banyak manfaat baik bagi pengajar maupun peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan. Namun, sangat disayangkan hingga saat ini, belum ada media pembelajaran berbasis audiovisual pada langkah kerja praktik *finishing furniture* yang dikembangkan oleh pengajar dikarenakan kesibukannya. Di sisi lain, mahasiswa sangat membutuhkannya untuk memudahkannya dalam memahami materi kuliah tersebut.

Menurut Hamdani (2011: 249) bahwa media audiovisual merupakan kombinasi audio dan visual atau bisa disebut media pandang dengar. Audiovisual akan menjadikan penyajian bahan ajar kepada peserta didik semakin lengkap dan optimal. Sedangkan menurut Cepi K dan Bambang S dalam jurnal yang ditulis oleh Muhammad Munir (2013: 308) menerangkan bahwa teknologi audiovisual dapat diartikan sebagai cara untuk menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan mesin-mesin mekanis dan elektronik untuk menyajikan pesan-pesan audio dan visual.

Melihat berbagai masalah dan peluang diatas, perlu dicarikan solusinya. Mahasiswa perlu media pembelajaran yang dapat membantu dalam memudahkan proses pembelajaran mengenai langkah kerja *finishing furniture*. Selain itu, dosen juga memerlukannya untuk memudahkan proses pembelajaran di bangku perkuliahan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang disampaikan sebelumnya, maka dapat dijabarkan beberapa permasalahan yang muncul yaitu:

1. Mahasiswa kurang memahami penggunaan alat, bahan, peralatan K3 dan langkah kerja pada praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan.
2. Belum adanya modul pembelajaran pada mata kuliah praktik *finishing furniture* di Jurusan PTSP FT UNY.
3. Belum adanya *joobheet* pada mata kuliah praktik *finishing furniture* di Jurusan PTSP FT UNY.
4. Belum adanya media pembelajaran berbasis audiovisual pada mata kuliah praktik *finishing furniture* di Jurusan PTSP FT UNY.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan di atas telah terungkap beberapa masalah yang sedang dihadapi mahasiswa mengenai pemahaman materi dan kurangnya inovasi dalam proses pembelajaran, maka

penelitian ini dibatasi pada penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual pada mata kuliah praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan. Pemilihan penggunaan media pembelajaran berbasis audiovisual ini, dikarenakan sangat efektif dan efisien apabila digunakan bagi mahasiswa di era modernisasi.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil pendefinisian media pembelajaran berbasis audiovisual pada mata kuliah praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan?
2. Bagaimana hasil perancangan media pembelajaran berbasis audiovisual pada mata kuliah praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan?
3. Bagaimana hasil pengembangan dan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis audiovisual pada mata kuliah praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan?
4. Bagaimana hasil penyebaran media pembelajaran berbasis audiovisual pada mata kuliah praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui hasil pendefinisian media pembelajaran berbasis audiovisual pada mata kuliah praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan.
2. Mengetahui hasil perancangan media pembelajaran berbasis audiovisual pada mata kuliah praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan.
3. Mengetahui hasil pengembangan dan tingkat kelayakan media pembelajaran berbasis audiovisual pada mata kuliah praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan.
4. Mengetahui hasil penyebaran media pembelajaran berbasis audiovisual pada mata kuliah praktik *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan.

F. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian yang dilakukan, diharapkan sesuatu yang dapat dimanfaatkan tidak hanya untuk satu pihak, namun juga beberapa pihak yang terkait antara lain:

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan literatur yang memperkaya khasanah ilmu pengetahuan maupun kajian pustaka serta penelitian lebih lanjut yang berkaitan dengan bidang kependidikan dan sebagai ajakan untuk lebih

mengembangkan media pembelajaran yang lebih menarik dari pada media pembelajaran klasik/ konvensional. Serta, diharapkan model pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis audiovisual dapat direkomendasikan sebagai inovasi dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan minat belajar peserta didik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dalam melatih kemampuan menulis karya tulis ilmiah serta melatih dalam pembuatan media pembelajaran, dan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Pendidikan di Universitas Negeri Yogyakarta.

b. Bagi Mahasiswa

Membantu mahasiswa dalam memahami materi *finishing furniture* menggunakan bahan melamine nuansa natural dan semi transparan dengan media berbasis audiovisual dan menambah motivasi mahasiswa dalam proses pembelajaran dengan adanya media pembelajaran yang inovatif tersebut.

c. Bagi Dosen

Menambah referensi media ajar untuk dosen khususnya pada mata kuliah praktik *finishing furniture* dan diharapkan dapat dijadikan bahan rujukan pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual guna meminimalisir kejemuhan pembelajaran konvensional yang menyebabkan berkurangnya motivasi belajar peserta didik.

d. Bagi Universitas Negeri Yogyakarta

Penelitian ini merupakan perwujudan Tri Dharma Perguruan Tinggi khususnya bidang penelitian yang hasil penelitian ini digunakan perguruan tinggi sebagai persembahan kepada masyarakat.