BAB I
PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Tahun 2016 Indonesia memasuki Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) hal ini merupakan bentuk dari perdagangan bebas (*free trade*) antara negara-negara di ASEAN. Dalam MEA tersebut berlakulah sistem liberalisasi aliran barang, jasa dan tenaga terampil. Pada tahun 2018 pemerintah sudah menitikberatkan pada revolusi industri 4.0 dengan sistem komputerisasi dan digitalisasi sebagian besar sektor ekonomi seperti perbankan, industri, konstruksi dan masih banyak lainnya. Hal ini berdampak besar bagi masyarakat indonesia yang sebagian besar sektor ekonominya masih menggunakan sumber daya manusia. Apabila pemerintahan Indonesia tidak mampu memenuhi tuntutan sistem yang berlaku maka tingkat ekonomi dan kesejahteraan masyarakat di Indonesia akan semakin berkurang, salah satu faktor yang sangat mempengaruhi yaitu banyaknya tenaga kerja asing yang lebih terampil menggunakan dan mengoperasikan alat-alat digital akan masuk dan hal ini menyebabkan meningkatnya angka pengangguran muda. Dengan demikian pemerintahan Indonesia harus menitikberatkan bagaimana cara meningkatkan mutu tenaga kerja yang siap pakai dan mampu bersaing di dunia kerja. Pada tahun 2018 pemerintah melakukan perkuatan pada sektor pendidikan dengan memberikan banyak bantuan fasilitas demi menunjang terbentuknya Sumber Daya Manusia (SDM) yang kompetitif serta memajukan kebudayaan. Hal ini selaras dengan tujuan nasional pendidikan yang tertulis pada Sistem Pendidikan Nasional (Sisdiknas)

bahwa kemajuan suatu bangsa dapat dilihat dari tingkat pendidikan warga negaranya. Semakin tinggi tingkat pendidikan maka dapat di katakan bangsa tersebut mempunyai SDM yang kompeten dan mampu bersaing. Pada tahap ini pendidikan di indonesia memiliki 2 jalur pendidikan yaitu akademik yang penerapannya akan memasuki jenjang Sekolah Menengah Atas (SMA) setelah sekolah Menengah Pertama (SMP) dan vokasi yang memasuki jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) setelah SMP. Pada dasarnya berangkat dari tujuan yang sama pada jenjang vokasi di SMK pemerintah mengharapkan dapat terciptanya sumber daya manusia yang lebih kompetitif, akuntabel, terampil, dan siap memasuki dunia kerja. Sekolah menengah kejuruan merupakan jenjang yang dibuat khusus agar siswanya diarahkan memiliki keahlian tertentu, sehingga mata pelajaran yang diajarkan berbeda dari jenjang SMA. Mata pelajaran yang diajarkan di SMK lebih bervariatif, salah satu diantaranya adalah mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung.

Konstruksi Bangunan Gedung di SMK masih menjadi sebuah mata pelajaran yang dianggap membosankan bagi siswa dalam artian masih menggunakan metode yang sama pada pembelajarannya. Hal ini yang menyebabkan minat belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung ini rendah begitu pula dengan hasil belajar siswa. Salah satu faktor yang juga mempengaruhi rendahnya minat dan hasil belajar ini diidentifikasi adalah media pembelajaran yang masih konvensional seperti *jobsheet* yang hanya menyediakan pemahaman terbatas. Salah satu materi dasar pada Konstruksi Bangunan Gedung adalah membuat pasangan pondasi batu kali.

Pengetahuan tentang konstruksi pondasi batu kali menjadi sangat penting karena materi ini merupakan pengetahuan dasar untuk membuat sebuah bangunan sederhana. Menurut Anugrah Pamungkas dan Erni Harianti (2013: 19) Pondasi batu kali biasanya hanya dipakai untuk kosntruksi yang tidak berat, seperti pagar, rumah tinggal sederhana yang tidak bertingkat.

Pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan teknologi diharapkan dapat menjadi sebuah terobosan untuk menambah minat siswa saat proses pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung. Media pembelajaran ini akan berfungsi sebagai alat bantu untuk memperjelas apa yang disampaikan oleh guru. Media juga akan berperan sebagai penunjang motivasi belajar siswa secara individu dimana media pembelajaran akan lebih efektif dan efisien disesuaikan untuk kebutuhan siswa. Untuk sekarang ini sesuai dengan perkembangan zaman media yang cocok untuk siswa adalah media berbasis komputer, salah satunya dengan video animasi dan simulasi visual untuk membangun minat siswa terhadap mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung dan memperjelas tentang gambaran apa yang akan mereka kerjakan, media pembelajaran ini menekankan pada konsep pembelajaran demonstrasi oleh media yang dibuat.

Menurut Riyanto (2010), model kontekstual merupakan konsep belajar yang digunakan untuk membantu guru mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata siswa dan mendorong antara pengetahuan yang dimiliki siswa dengan contoh-contoh penerapannya dalam kehidupan mereka sehari-hari.

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan di atas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi untuk Materi Pondasi Batu Kali pada Mata Pelajaran Teknik Konstruksi Bangunan Gedung di SMK Negeri 1 Seyegan". Dengan adanya penelitian ini diharapkan akan meningkatkan minat siswa dalam belajar mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran konvensional menjadi hal yang membosankan bagi siswa SMK apalagi di era revolusi industri 4.0 ini, sehingga diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Pengembangan media pembelajaran Konstruksi Bangunan Gedung berbasis video animasi masih sangat terbatas untuk siswa SMK, jika dibandingkan dengan pentingnya dan manfaat pengetahuan mata pelajaran tersebut.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, penulis membatasi masalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran kontruksi batu berbasis video animasi dengan model pembelajaran demonstrasi oleh media

2. Pengembangan media dibatasi pada materi pondasi batu kali di Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Batu dan Beton SMK Negeri 1 Seyegan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah dijelaskan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian adalah seperti apa produk pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi yang layak sehingga dapat meningkatkan minat belajar dan meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung di Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Batu dan Beton SMK Negeri 1 Seyegan?

E. Tujuan Pengembangan

Sesuai dengan rumusan permasalahan yang dikemukakan di atas, maka tujuan dari pengembangan media ini adalah untuk:

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis video animasi yang layak sehingga mampu meningkatkan minat belajar dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung di Kompetensi Keahlian Teknik Konstruksi Batu dan Beton SMK Negeri 1 Seyegan.
2. Menguji kelayakan video animasi tersebut.
3. Mengevaluasi kelayakan video tersebut.

F. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Berdasarkan tujuan pengembangan yang telah disebutkan di atas maka spesifikasi produk yang dikembangkan adalah seperti dibawah ini:

1. Materi yang digunakan dalam video animasi ini adalah pembuatan pondasi batu kali.
2. Kompetensi ditekankan pada ketepatan, kekokohan dan bentuk pondasi batu kali.
3. Media pembelajaran berupa video dengan format (.mp4) yang dapat diputar dikomputer dan *Smartphone*.
4. Media dapat digunakan dimanapun dan kapanpun sehingga memudahkan proses pembelajaran.

G. Manfaat Pengembangan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik secara teoritis maupun praktis:

1. Manfaat teoritis

a. Bagi guru

Sebagai bahan referensi bagi guru dan calon guru untuk lebih termotivasi dalam menyusun/merencanakan dan melaksanakan pembelajaran di kelas.

b. Bagi lembaga

Sebagai bahan masukan dan sumbangan pemikiran kepada pihak-pihak yang terlibat di dalam dunia pendidikan dalam meningkatkan pemahaman guru terkait

merencanakan dan melaksanakan serta mengevaluasi pembelajaran pendekatan saintifik untuk mengembangan nilai akademis siswa.

2. Manfaat praktis

a. Bagi mahasiswa

Sebagai sarana untuk menambah pengetahuan peneliti sebagai hasil dari pengamatan langsung serta dapat memahami penerapan disiplin ilmu yang diperoleh selama studi di Perguruan Tinggi.

b. Bagi sekolah

Meningkatkan kualitas dan profesionalisme guru-guru dalam proses pembelajaran agar siswa lebih aktif dan lebih mandiri dalam belajar.

c. Bagi lembaga

Sebagai arsip dan juga bahan pustaka yang dapat dibaca oleh dosen atau mahasiswa UNY bagi yang berminat tanpa kecuali baik untuk keperluan penelitian ataupun untuk tugas kuliah.

d. Bagi siswa

Sebagai solusi agar siswa dapat memiliki minat dan kompetensi terkait mata pelajaran teknik Konstruksi Bangunan Gedung pada materi membuat pondasi batu kali dengan memanfaatkan teknologi.