

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan memiliki peran penting dalam peningkatan sumber daya manusia ke arah yang lebih baik. Pendidikan diharapkan mampu untuk membentuk siswa dengan mengembangkan sikap, keterampilan, dan kecerdasan intelektualnya agar menjadi manusia yang terampil, cerdas, serta berakhlak mulia. Pendidikan memiliki peran yang strategis dalam membangun peradaban bangsa seiring dengan kebutuhan yang tinggi terhadap sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu faktor yang berpengaruh terhadap kualitas pendidikan adalah fasilitas sarana prasarana dan sumber belajar yang digunakan. Dengan adanya sarana prasarana dan sumber belajar yang memadai maka Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi lebih nyaman dan kondusif.

Kualitas pendidikan secara terus menerus selalu meningkat guna untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Seiring dengan perkembangan di bidang teknologi informasi dan komunikasi, dunia pendidikan juga mengalami perkembangan. Bidang pendidikan terus mengembangkan kapasitasnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi, baik dalam mengelola administrasi, sarana dan prasarana maupun untuk menunjang pembelajaran. Pemanfaatan teknologi informasi juga terus dikembangkan di bidang pembelajaran seperti pembuatan media pembelajaran maupun sumber belajar yang inovatif bagi peserta didik. Menurut Sukoco, dkk. (2014: 217) untuk mencapai pendidikan yang baik perlu dilakukan dengan kegiatan pembelajaran yang baik pula. Pembelajaran adalah

kegiatan yang sengaja direncanakan oleh guru untuk memberikan pengalaman belajar kepada peserta didik dengan tujuan agar peserta didik mampu belajar secara mandiri.

Perkembangan ilmu teknologi semakin mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam memanfaatkan hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Media merupakan salah satu faktor yang mempunyai pengaruh cukup besar dalam pencapaian hasil belajar yang digunakan saat proses pembelajaran berlangsung. Media pembelajaran pada prinsipnya adalah sebuah proses komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan yang diciptakan melalui suatu kegiatan panyampaian dan tukar menukar pesan atau informasi oleh setiap pendidik dan peserta didik. Pendidik harus mampu memilih metode pembelajaran yang tepat dalam penyampaian materi yang akan diajarkan, sehingga peserta didik dapat memahami materi pelajaran yang disampaikan. Proses belajar mengajar yang baik apabila peserta didik dapat berinteraksi dengan semua alat inderanya. Menurut Suprihatiningrum (2014: 319) media pembelajaran adalah sebagai pengantar atau perantara, diartikan pula sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima.

Pada salah satu mata kuliah di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan (JPTSP) Fakultas Teknik (FT) Universitas Negeri Yogyakarta (UNY), terdapat salah satu mata kuliah yaitu Praktik *Furniture*. Praktik *furniture* adalah mata kuliah yang mempelajari tentang berbagai macam teknik *finishing* dan teknik pengaplikasiannya. Pembelajaran pada mata kuliah praktik *furniture* diharapkan dapat membekali kompetensi mahasiswa melalui pembelajaran secara teori maupun praktik bengkel. Agar tujuan tersebut tercapai mahasiswa memahami teknik

finishing dengan cara mencari sumber lain untuk menguasai materi *finishing furniture* dengan baik, sehingga mahasiswa mampu menggali informasi lebih mengenai materi *finishing* diluar perkuliahan. Berbagai macam materi *finishing furniture* cukup banyak, diantaranya yaitu *acrylic*, nuansa marmer, nuansa granit, politur, *wood stain* dan lain-lain.

Beberapa pemahaman pada mata kuliah praktik *furniture* ini yang perlu dipahami mahasiswa sebelum melakukan praktik, yaitu mengenai penggunaan alat, kebutuhan komposisi bahan dan teknik pengaplikasiannya secara baik dan benar. Akan tetapi, pada pelaksanaan kuliah praktik *furniture* di JPTSP FT UNY masih belum dilakukan secara optimal karena keterbatasan bahan ajar ataupun sumber belajar siswa. Belum adanya modul pembelajaran khususnya pada praktik *finishing furniture* bernuansa marmer menjadi tugas tambahan untuk dosen, yaitu harus bisa menjelaskan secara runtut proses langkah kerja praktik dari awal hingga selesai. Penjelasan secara teori oleh dosen tidak cukup untuk membuat semua mahasiswa mengerti. Masih banyak mahasiswa yang merasa bingung dengan proses langkah kerja praktik *furniture*. Proses pembelajaranpun masih menggunakan media papan tulis sehingga kurang menarik dan membuat mahasiswa cepat merasa bosan serta kurang meningkatkan semangat belajar.

Pemilihan metode dan media pembelajaran yang tepat diharapkan dapat mempermudah dan memperlancar dalam praktik *furniture*. Pada proses pembelajaran komunikasi antara dosen kepada mahasiswa dalam menyampaikan pembelajaran harus jelas dan mudah dimengerti. Proses pembelajaran akan lebih menyenangkan apabila menggunakan alat bantu belajar yaitu media pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang sangat penting dalam sebuah pembelajaran. Pendidik (dosen) harus menyediakan media pembelajaran yang menarik agar setiap mahasiswa bisa memahami dengan rinci mulai dari cara mengatur alat yang dipakai, kebutuhan komposisi bahan, sampai dengan langkah kerja *finishing* dengan benar. Memilih media pembelajaran yang tepat diharapkan akan mampu mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dengan adanya media pembelajaran yang relevan diharapkan setiap siswa mampu memahami dan mengikuti proses pembelajaran dengan lebih baik.

Apabila hasil survei pada mahasiswa Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan bisa dievaluasi dengan baik, maka hasil pembelajaran yang diinginkan dapat tercapai. Media ini disusun sebaik mungkin sehingga mampu menyampaikan informasi secara baik dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis audiovisual ini pada mata kuliah praktik *furniture* dengan tujuan untuk memudahkan mahasiswa dalam memahami materi dan membantu proses pembelajaran dan diharapkan dapat mendorong terciptanya proses belajar yang aktif dan pemahaman mahasiswa menjadi lebih bertambah.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Pelaksanaan praktik belum dilakukan secara optimal karena keterbatasan bahan ajar atau sumber belajar mahasiswa.

2. Mahasiswa kurang memahami langkah kerja praktik *finishing furniture* bernuansa marmer dengan baik dan benar.
3. Proses pembelajaran masih menggunakan media papan tulis sehingga kurang menarik dan kurang bisa meningkatkan semangat belajar mahasiswa.
4. Belum adanya video pembelajaran yang digunakan dosen sehingga proses pembelajaran kurang efektif dan kurang menarik.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas telah terungkap adanya beberapa masalah yang sedang dihadapi oleh mahasiswa mengenai keterbatasan sumber belajar dan pemahaman materi dalam proses pembelajaran, maka penelitian ini dibatasi pada masalah pengembangan video pembelajaran *finishing furniture* bernuansa marmer pada mata kuliah praktik *furniture* di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan Fakultas Teknik Universitas Negeri Yogyakarta. Penggunaan video pembelajaran ini dipilih karena sangat efektif dan efisien.

D. Rumusan Masalah

Seperti yang telah dikemukakan pada batasan masalah di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut, “Bagaimana proses dan hasil pengembangan video pembelajaran *finishing furniture* bernuansa marmer pada mata kuliah praktik *furniture* di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY?”

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan di atas, tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah:

Mengetahui proses dan hasil pengembangan video pembelajaran *finishing furniture* bernuansa marmer pada mata kuliah praktik *furniture* di Jurusan Pendidikan Teknik Sipil dan Perencanaan FT UNY.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian yang diperoleh melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan berbagai manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian diharapkan dapat digunakan untuk menambah wawasan, pengetahuan, dan memberikan kegunaan serta menambah kajian video pembelajaran *finishing furniture* bernuansa marmer pada mata kuliah praktik *furniture*. Penelitian ini juga diharapkan dapat dijadikan sebagai salah satu rujukan dalam penelitian yang sejenis untuk kedepannya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan dan wawasan bagi peneliti dalam pengembangan video pembelajaran.

b. Bagi Mahasiswa

Dengan adanya video pembelajaran ini diharapkan sebagai sarana sumber belajar dan mengarahkan pemikiran mahasiswa sehingga dapat mempraktikkan penggunaan alat, dan langkah kerja dengan baik dan benar.

c. Bagi Dosen

Sebagai sarana untuk mengatasi keterbatasan waktu pembelajaran dan alat bantu alternatif media untuk menunjang pembelajaran dikelas, pada mata kuliah praktik *furniture*.

d. Bagi Universitas

Masukan bagi pendidikan vokasi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, sehingga dapat menghasilkan lulusan yang berdaya saing dalam memasuki dunia kerja maupun dalam lingkup pendidikan.