

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang Masalah**

Dunia pendidikan saat ini semakin berkembang, berbagai macam pembaharuan dilakukan agar dapat meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan. Untuk meningkatkan kualitas pendidikan diperlukan berbagai terobosan baik dalam pengembangan kurikulum, inovasi pembelajaran, dan pemenuhan sarana serta prasarana pendidikan. Untuk meningkatkan proses pembelajaran, maka guru dituntut untuk membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif yang mendorong siswa dapat belajar secara optimal baik di dalam belajar mandiri maupun didalam pembelajaran di kelas. Pendidikan memiliki peranan penting guna meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya.

Sekolah Menengah Kejuruan 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 jenjang menengah yang mengutamakan.

pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu” (Dakir:1978). Berdasarkan pernyataan tersebut jelas bahwa sekolah menengah kejuruan memfokuskan pada suatu program keahlian atau program pendidikan tertentu.

Pembaharuan sistem pendidikan dalam rangka meningkatkan mutu pendidikan, relevansi pendidikan, dan perubahan kurikulum mutlak diperlukan agar perkembangan pendidikan dapat mengikuti perkembangan jaman. Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) merupakan kurikulum yang berorientasi pada serangkaian pengalaman belajar yang harus dicapai oleh peserta didik. Pada kurikulum KTSP peserta didik diharapkan mampu mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memenuhi kebutuhan dan tuntutan lingkungan. Sedangkan dengan kurikulum revisi 2013 ini dalam kurikulum tersebut mengolah dan menyajikan suatu tahapan-tahapan proses penggambaran gedung menggunakan program aplikasi AutoCAD, mengelola penataan ruang dengan beberapa konsep standar desain interior untuk menjadikan salah satu ornament pendukung suatu bangunan merupakan mata pelajaran yang diajarkan di SMK N 2 Yogyakarta tentunya dengan jurusan Desain Pemodelan Informasi Bangunan (DPIB).

Pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung (APLPIG) adalah salah satu materi yang terdapat dalam bidang keahlian Desain Pemodelan Informasi Bangunan (DPIB) di SMK N 2 Yogyakarta yang didalamnya terdapat kompetensi mengolah dan menyajikan suatu tahapan-tahapan proses penggambaran gedung menggunakan program aplikasi AutoCAD dan Desain Interior. Dalam dunia kerja AutoCad digunakan sebagai suatu program aplikasi untuk mendesain suatu bangunan yang memiliki skala ukuran dan

keterangan-keterangan untuk mempermudah pelaksanaan dan berbagai ornamen interior didalamnya. Mata pelajaran ini menjadi penting untuk dipelajari dikarenakan mengolah dan menyajikan suatu tahapan-tahapan proses penggambaran gedung merupakan bekal utama siswa untuk dapat masuk dalam dunia kosntruksi. Selain itu dalam dunia usaha misalnya konsultan perencana, autoCAD merupakan salah satu aplikasi yang digunakan dalam proses perencanaan.

Berdasarkan pengamatan selama Praktik Lapangan Persekolahan (PLP) dan observasi yang dilakukan pada peserta didik kelas XI DPIB SMK N 2 Yogyakarta nampak para siswa kurang termotivasi dan kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran pengolahan makanan kontinental. [Disamping itu diperoleh data bahwa prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung \(APLPIG\) masih tergolong rendah.](#) Hal ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang menunjukkan dalam tiga kelas bahwa hampir 26% dari siswa kelas XI tidak mampu mencapai nilai ketuntasan belajar minimal 76. Suatu kelas disebut tuntas belajar apabila dikelas tersebut terdapat minimal 85% siswa yang mencapai nilai sesuai kriteria ketuntasan. Sedangkan dari hasil persentase didapat bahwa hanya 74% saja siswa yang mampu mencapai nilai sesuai dengan kriteria, [alasan ini menguatkan mengapa penelitian ini di lakukan di SMK N 2 Yogyakarta.](#) Berdasarkan observasi di SMK N 2 Yogyakarta proses belajar mengajar pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung (APLPIG) sangat di perlukan karena dalam dunia kerja kontruksi memerlukan keterampilan dala menggambar akan tetapi di SMK N 2 Yogyakarta metode pembelajaran hanya mengandalkan metode demonstrasi dan memberikan

informasi yang masih kurang sehingga sebagian siswa masih kesulitan dalam memahami mata pelajaran karena masih sepenuhnya dengan bimbingan guru misalnya, guru menjelaskan tahap demi tahap proses penggambaran gambar, bila tidak dibimbing oleh guru siswa sering kali tidak mengerti untuk melanjutkan tahap-tahap penggambaran gambar selanjutnya untuk melakukan semua tahapan proses yang dibutuhkan atau salah satu dalam penggambaran denah, kecuali bagi mereka yang dapat dengan cepat memahami.

Metode pembelajaran konvensional dan demonstrasi yang diterapkan guru dalam proses belajar mengajar tidak mampu menarik perhatian siswa, dengan metode ini guru cenderung tidak melibatkan siswa untuk aktif dalam pembelajaran. Media bantu yang digunakan guru selama pembelajaran hanya berbatas pada *text book* atau *power point* dan tidak mampu menarik perhatian siswa. Sedangkan untuk pembelajaran produktif sendiri media yang layak dan memenuhi untuk dapat menghantarkan materi adalah yang mengandung unsur gerak sehingga proses penggambaran dapat diperhatikan dengan baik. Kurangnya motivasi dan perhatian siswa serta rendahnya prestasi belajar tersebut menunjukkan bahwa terjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya diterima oleh siswa. Hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung (APLPIG) yang dipelajari merupakan tahapan-tahapan proses pembuatan gambar gedung dan desain interior di dalam suatu ruangan. Keberhasilan peserta didik menempuh setiap bidang mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung (APLPIG) merupakan bekal mewujudkan keahlian yang dimilikinya. Pemahaman akan kompetensi keterampilan menggambar menjadi hal yang perlu

diperhatikan guna tercapai keberhasilan tujuan pembelajaran, tidak hanya pada hasil belajar saja. Tujuan pembelajaran pada dasarnya adalah kemampuan peserta didik memahami isi, maksud dan pesan yang diberikan oleh mata pelajaran tersebut.

Jelas dikatakan di atas bahwa kesiapan perangkat pembelajaran baik pembelajaran adaptif maupun produktif harus benar-benar dilakukan oleh guru sehingga peserta didik akan termotivasi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Peserta didik dalam proses belajar dibantu oleh seorang guru, tugas guru ialah membantu, membimbing dan memfasilitasi peserta didik untuk mencapai tujuannya. Dalam mencapai tujuannya tersebut guru menggunakan metedologi pengajaran dalam melakukan interaksinya dengan siswa agar bahan pengajaran sampai kepada siswa, sehingga siswa mencapai tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, untuk membantu kelancaran proses belajar mengajar guru dapat menggunakan model atau metode pembelajaran dan media bantu, media bantu dapat berupa model, buku teks, film transparansi, kaset video dan media berbasis komputer.

Di dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif maka diperlukan suatu media yang sesuai dengan karakter peserta didik, mata pelajaran yang disampaikan, suasana dan prasarana penunjang. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik. Untuk itu pada kompetensi keterampilan menggambar diperlukan pembelajaran yang menarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami proses tahapan dalam penggambaran suatu gedung.

Media pembelajaran adalah saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada

peserta didik. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak Perencanaan Interior Gedung (APLPIG) merupakan pembelajaran produktif/praktik sehingga membutuhkan media yang mengandung unsur gerak. Oleh karena itu, video pembelajaran merupakan salah satu media yang sesuai untuk menampilkan tahap-tahap dalam proses penggambaran suatu bangunan gedung yang disesuaikan dengan materi pembelajaran secara detail dan terperinci dalam cara penggambaran interior gedung.

Media video pembelajaran adalah media atau alat bantu mengajar yang berisi pesan-pesan pembelajaran. Video sebagai media audio visual dan mempunyai unsur gerak akan mampu menarik perhatian dan motivasi siswa dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran. Menurut [Kamus Besar Bahasa Indonesia \(1995: 1119\)](#) mengartikan video dengan: 1) bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; 2) rekaman gambar hidup untuk ditayangkan pada pesawat televisi. Video mampu merangkum banyak kejadian dalam waktu yang lama menjadi lebih singkat dan jelas dengan disertai gambar dan suara yang dapat diulang-ulang dalam proses penggunaannya. Video memiliki kelebihan yaitu mampu membantu memahami pesan pembelajaran secara lebih bermakna tanpa terikat oleh bahan ajar lainnya. Dengan unsur gerak dan animasi yang dimiliki video, video mampu menarik perhatian siswa lebih lama bila dibandingkan dengan media pembelajaran yang lain. Namun dalam suatu media pembelajaran tentu akan terdapat kekurangan dari media tersebut. Dalam proses pembuatannya video membutuhkan biaya yang tidak sedikit dan waktu yang cukup lama, material pendukung video membutuhkan alat proyeksi untuk dapat menampilkan gambar

yang ada didalamnya, dan dalam pengambilan gambar yang kurang tepat dapat menyebabkan timbulnya keraguan penonton dalam menafsirkan gambar.

Berdasarkan permasalahan di atas maka perlu dilakukan penelitian tentang Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perekanaan Interior Gedung kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Yogyakarta Selain itu, penggunaan media video pembelajaran pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung (APLPIG) di SMK N 2 Yogyakarta dapat dijadikan alternatif memperbaiki mutu pembelajaran mata pelajaran tersebut dan memudahkan pembelajaran dikelas.

Video pembelajaran ini akan menampilkan secara detail proses praktikum sehingga sebelum dilakukan penyebaran produk akan dilakukan uji validasi dari ahli materi dan ahli media serta uji kelayakan berdasarkan persepsi guru dan siswa. Media pembelajaran yang telah dikategorikan layak nantinya akan disebarluaskan melalui perangkat keras dan perangkat lunak agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran menggambar baik di kelas maupun diluar kelas.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas terdapat beberapa masalah yang muncul dalam proses kegiatan belajar mengajar yang dapat diidentifikasi sebagai berikut :

1. Kurangnya perhatian dan konsentrasi peserta didik dalam mengikuti proses belajar mengajar pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung (APLPIG) di SMK N 2 Yogyakarta dikarenakan kurangnya media pembelajaran yang relevan sehingga perlu adanya media

pembelajaran yang lebih menarik untuk mempermudah siswa memahami materi pembelajaran dalam waktu yang relatif cepat agar siswa tidak mencapai kriteria ketuntasan minimum yang telah ditetapkan.

2. Penggunaan media pembelajaran yang masih berbatas pada modul dan *power point* sehingga peserta didik kurang aktif. Kurang aktifnya peserta didik ini dikarenakan modul dan power point tidak mampu menampilkan gambar tiga dimensi yang dapat memperjelas sebuah proses penggambaran. Maka dibutuhkan media pembelajaran berbentuk audiovisual berupa video pembelajaran menjadi salah satu alternatif untuk efisiensi waktu pembelajaran menggunakan aplikasi AutoCAD .
3. Di SMK N 2 Yogyakarta belum terdapat media pembelajaran yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam mengikuti kompetensi keterampilan menggambar. Media pembelajaran berupa video dapat memvisualisasikan teori maupun praktik dalam menggambar sehingga baik apabila diterapkan dalam pelajaran praktik, namun video pembelajaran menggambar bangunan gedung belum banyak dikembangkan.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang dan identifikasi masalah didapat konsep media yang sesuai dengan kebutuhan serta mudah dalam proses penggunaannya yaitu dengan menggunakan media video pembelajaran. Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan hanya dibatasi pada masalah pembuatan dan kelayakan media video pembelajaran untuk kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Yogyakarta kompetensi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.

#### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah, “Bagaimana pengembangan media video pembelajaran yang layak pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung (APLPIG) Kompetensi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan kelas XI di SMK N 2 Yogyakarta?

#### **E. Tujuan Pengembangan**

Tujuan dari penelitian dan pengembangan ini adalah :

1. Mengembangkan media video pembelajaran untuk kompetensi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan dengan menggunakan media video pembelajaran, yang layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (berfungsi sebagaimana mestinya) sebagai sumber belajar.
2. Mengetahui kelayakan media video pembelajaran yang telah di validasi oleh ahli materi, ahli media dan guru dan iswa kelas XI di SMK N 2 Yogyakarta untuk kompetensi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan sehingga layak untuk diterapkan sebagai media pembelajaran (berfungsi sebagaimana mestinya) sebagai sumber belajar.

#### **F. Manfaat**

1. Secara Teoritis

Penelitian ini diharapkan bermanfaat dan dapat mempermudah peserta didik dalam menyerap pelajaran khusunya keterampilan menggambar dan

memberikan sumbangan bagi perkembangan ilmu pengetahuan khususnya tentang penggunaan media.

2. Secara Praktis

- a. Meningkatkan motivasi siswa untuk lebih giat belajar karena kemudahan yang didapat dalam mempelajari materi mata pelajaran aplikasi perangkat lunak perencanaan interior gedung untuk siswa SMK N 2 Yogyakarta.
- b. Sebagai alat bantu mengajar mata pelajaran aplikasi perangkat lunak perencanaan interior gedung di SMK N 2 Yogyakarta.
- c. Merangsang kreativitas guru dalam mengembangkan multimedia pembelajaran.

3. Bagi peneliti

- a. Mengetahui bagaimana prosedur pengembangan media video pembelajaran mengolah tutorial AutoCad.
- b. Dapat menjadi media mengajar bagi peneliti apabila kelak menjadi tenaga pengajar.