

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan Nasional mengatakan bahwa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan lembaga pendidikan yang bertujuan mencetak lulusan yang memiliki keterampilan untuk menangani suatu pekerjaan tertentu. Pembangunan SMK lebih menekankan kepada peningkatan kualitas dan daya saing seiring dengan pertumbuhan dunia usaha dan industri di Indonesia. Tujuan dari SMK di Indonesia adalah mempersiapkan siswa untuk masuk dunia kerja, karena itu diharapkan lulusan SMK nanti akan langsung bekerja di dunia usaha dan dunia industri.

Pembelajaran abad 21 merupakan pembelajaran yang mempersiapkan generasi abad 21 dimana kemajuan teknologi yang berkembang begitu cepat memiliki pengaruh terhadap berbagai aspek kehidupan termasuk proses belajar mengajar. Dukungan tenaga pendidik, kurikulum, sarana dan prasarana yang memadai menjadi kunci keberhasilan implementasi pembelajaran abad 21. Keterampilan komunikasi adalah keterampilan individu untuk menyampaikan dan menerima pesan sesuai dengan konteks. Komunikasi membantu siswa untuk mengartikulasi gagasan dan pikiran baik secara lisan, tertulis atau nonverbal dalam berbagai konteks dengan tujuan pendengar dapat menerima pesan dengan tepat dan efektif (East, 2015). Menurut Morreale dkk (2017) mengatakan bahwa komunikasi dapat dikatakan tepat apabila siswa mampu menyampaikan pesan sesuai situasi dan

konteks yang didapatkan. Sementara komunikasi dikategorikan efektif jika pendengar dengan mudah memahami isi pesan yang disampaikan pembicara.

Kompetensi yang diperlukan dalam keterampilan komunikasi abad 21 yaitu kompetensi penggunaan teknologi dan informasi. Siswa dikategorikan memiliki keterampilan komunikasi yang baik apabila mampu memahami informasi yang diterima dari berbagai sumber dan dapat menginferensi tersebut untuk dipahami oleh penerima pesan. Tinggi keterampilan komunikasi siswa tidak terlepas dari peran literasi. Jenis literasi yang berkontribusi yang cukup besar terhadap keterampilan komunikasi tidak terdiri dari literasi bahasa dan literasi informasi. Literasi informasi bermanfaat bagi individu untuk menyeleksi informasi yang tepat untuk dijadikan topik berkomunikasi. Beberapa strategi dapat dilakukan untuk meningkatkan keterampilan komunikasi adalah literasi digital.

Abad 21 merupakan abad yang sarat dengan teknologi atau masyarakat menyebutnya dengan era digital. Hampir sebagian besar aktivitas pembelajaran memanfaatkan peran teknologi dan. Menurut Barron dalam Siti (2017) mengatakan bahwa siswa dapat mengembangkan konten pengetahuan dan belajar keterampilan abad ke-21 seperti kemampuan untuk bekerja dalam tim, memecahkan masalah yang kompleks, dan menerapkan pengetahuan yang diperoleh ke dalam situasi lain. Siswa mahir dalam penggunaan teknologi tetapi kurang optimal dalam pemanfaatannya. Teknologi bisa digunakan sebagai wadah menunjang kreativitas dan mengomunikasikan pesan positif bagi peserta didik maupun masyarakat.

Kegiatan pembelajaran di SMK sudah seharusnya berevolusi. Sistem belajar mengajar harus berjalan beriring dengan kemajuan zaman. Saat ini era digital

dimana terjadi peralihan kegiatan manusia ke dalam dunia digital harus dipertimbangkan oleh pendidik. Pembelajaran bukan lagi berpusat pada guru tetapi berpusat pada siswa. Bukan saatnya guru hanya memberikan ceramah atau papan tulis dalam menyampaikan materi pembelajaran. Guru sudah seharusnya beralih menggunakan media yang memanfaatkan teknologi. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu siswa dalam meningkatkan pemahaman dan ketertarikan terhadap materi yang diajarkan.

Berdasarkan observasi pada siswa KGSP kelas XI SMK Negeri 1 Purworejo sebanyak 31 siswa, diketahui saat pembelajaran Konstruksi Bangunan Gedung siswa kelas XI KGSP masih menggunakan *jobsheet* sebagai media pembelajaran. *Jobsheet* kurang memadai karena tidak sesuai dengan media pembelajaran berbasis teknologi digital, dimana teknologi digital menggunakan *handphone* atau laptop sangat mudah diakses dimana dan kapan saja. Siswa kelas XI KGSP mendapatkan waktu setiap pertemuan yaitu 7 jam per pekan, dimana jam kegiatan belajar mengajar setiap jam pelajaran hanya 45 menit. Beban atau tanggungan materi cukup banyak yaitu 29 kompetensi dasar dalam setahun. Materi pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung sangat luas, dan waktu yang diberikan sedikit karena ada pembagian antara pemaparan materi dan praktik. Terlebih lagi mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung siswa dituntut untuk mengenali, memahami materi, dan mempraktikkan pekerjaan, maka media yang tepat adalah video animasi, karena siswa masih membutuhkan instruksi yang diberikan secara detail dan runtut. Setiap individu dari peserta didik memiliki kemampuan yang berbeda-beda. Siswa

kelas XI KGSP SMKN 1 Purworejo memiliki kesulitan membayangkan pekerjaan yang akan dilakukan dalam pembelajaran.

Dari pemaparan masalah diatas, maka dirasa perlu dilakukan penelitian dengan judul: “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Pondasi Batu Kali, Sloof, Kolom, dan Dinding Mata Pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung SMKN 1 Purworejo”. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

B. Identifikasi Masalah

Dari uraian latar belakang di atas maka dapat diidentifikasi berbagai masalah, yaitu abad 21 adalah dimana teknologi dan komunikasi berkembang menjadi hal yang mempermudah kehidupan manusia, termasuk pembelajaran. Pada pembelajaran Konstruksi Bangunan Gedung, Siswa kelas XI KGSP SMKN 1 Purworejo mengalami kesulitan membayangkan pelaksanaan pekerjaan materi pondasi batu kali, sloof, kolom, dan dinding batu bata dikarenakan penggunaan media masih menggunakan *jobsheet* sedangkan alokasi waktu pembelajaran terbatas, lalu tuntutan kompetensi yang luas. Perlu adanya inovasi media pembelajaran memanfaatkan teknologi untuk menunjang materi dan pemasangan pondasi batu kali, sloof, kolom, dan dinding batu bata.

C. Batasan Masalah

Untuk menghindari luasnya permasalahan yang diteliti, berdasarkan identifikasi masalah di atas penelitian ini dibatasi dengan mengkaji, merancang dan menguji media pembelajaran berbasis video animasi pada mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung dengan materi pondasi batu kali, sloof, kolom, dan dinding batu

bata. Media pembelajaran video animasi dipilih karena dapat menyajikan materi dan langkah langkah pembuatan pondasi batu kali, sloof, kolom, dan dinding. Sehingga siswa diharapkan mampu memahami materi diajarkan.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian di atas pada batasan masalah, maka dapat dirumuskan pada penelitian ini adalah bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video animasi pada materi pondasi batu kali, sloof, kolom dan dinding batu bata dalam mata pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung SMKN 1 Purworejo ?

E. Tujuan Penelitian

Sesuai uraian rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran materi pondasi batu kali, sloof, kolom dan dinding batu bata dengan berbasis video animasi.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dapat dijadikan sebagai referensi pengembangan media pembelajaran yang bisa berguna dalam proses pembelajaran di SMKN 1 Purworejo.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Mahasiswa

- 1) Dapat menambah pengetahuan tentang bagaimana cara merancang dan membuat media pembelajaran video animasi
- 2) Mengenalkan lebih jauh kepada peserta didik tentang bidang media pembelajaran menggunakan video animasi.

b. Bagi Peserta didik

- 1) Peserta didik dapat lebih mudah menerima pelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis video animasi.
- 2) Membantu meningkatkan motivasi belajar peserta didik, terutama pada pelajaran Konstruksi Bangunan Gedung.
- 3) Meningkatkan daya tarik peserta didik terhadap materi pelajaran yang diajarkan.