

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam dunia pendidikan, guru atau pendidik harus memiliki inovasi dalam pembelajaran di sekolah. Pendidik diharapkan mampu menghasilkan kegiatan belajar mengajar lebih menarik, sehingga muncul motivasi belajar terhadap peserta didik, kemudian tidak menimbulkan rasa jenuh, bosan, bahkan malas dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Demi meningkatkan hasil belajar peserta didiknya, guru yang ideal senantiasa berupaya dengan berbagai strategi, termasuk diantaranya ialah dengan menggunakan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi siswa. Media pembelajaran merupakan sarana bagi guru untuk mempermudah penyampaian ilmu pengetahuan kepada peserta didiknya. Media pembelajaran juga merupakan sarana bagi siswa untuk mempermudah pencapaian hasil belajar yang diinginkan. Sedangkan menurut Arsyad (2007:15) pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada siswa.

Kerucut pengalaman Edgar Dale (Arsyad, 2007:11) melukiskan bahwa semakin konkret siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin banyaklah pengalaman yang didapatkan. Tetapi sebaliknya jika semakin abstrak siswa mempelajari bahan pelajaran, maka semakin sedikit pula pengalaman yang didapatkan. Namun pada kenyataannya, pengalaman secara langsung sangatlah sulit dilaksanakan dalam proses pembelajaran, itu disebabkan karena tidak semua bahan pelajaran dapat dihadirkan secara langsung dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan pertimbangan tersebut, maka diperlukan adanya penerapan media pembelajaran yang diarahkan pada peningkatan aktivitas siswa dalam proses belajar mengajar sehingga siswa dapat meningkatkan pemahaman mereka terhadap materi pelajaran yang disampaikan. Interaksi antara guru, siswa dan media yang optimal dapat berpengaruh terhadap peningkatan penguasaan konsep yang pada intinya dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

Menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan merupakan tantangan bagi guru dan merupakan tanggung jawab guru agar setiap siswa berperan aktif dalam pembelajaran. Dalam konteks inilah media pembelajaran menjadi sangat penting dan bila diimplementasikan secara tepat dan kreatif, akan menjadi sarana yang efektif dalam pembelajaran.

Untuk membantu siswa memahami pelajaran dengan baik guru harus terampil dan ulet dalam menggunakan berbagai media, seperti media pembelajaran berupa video tutorial yang menjadi alat bantu dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam proses belajar mengajar akan memberikan suatu pemahaman atau daya serap yang baik kepada siswa terhadap pelajaran yang disampaikan oleh guru.

Banyak cara untuk meningkatkan kembali respon dan motivasi belajar siswa, salah satunya adalah dengan menggunakan media pembelajaran video tutorial dalam proses pembelajaran. Teknologi informasi menurut Warsita (2008:135) adalah sarana dan prasarana (*hardware, software, useware*) sistem dan metode untuk memperoleh, mengirimkan, mengolah, menafsirkan, menyimpan, mengorganisasikan dan menggunakan data secara bermakna. Teknologi informasi yang dimaksudkan disini adalah video tutorial untuk pembelajaran, video tutorial ini diharapkan dapat merangsang respon, pikiran, perasaan, minat, motivasi belajar, serta perhatian siswa sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat terjadi dan menyenangkan.

Berdasarkan observasi peneliti ketika melakukan Program Latihan Profesi (PLP) di SMKN 2 Garut pada mata pelajaran Gambar Teknik, ketika kegiatan belajar mengajar berlangsung masih terdapat beberapa kekurangan, diantaranya adalah penggunaan media pembelajaran yang jarang digunakan oleh guru dan guru masih menggunakan metode konvensional yaitu metode ceramah dan mengharapakan siswa duduk, diam, dengar, catat dan hafal sehingga Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) menjadi monoton dan kurang menarik perhatian siswa. Kondisi seperti ini berdampak kurang baik pada pencapaian nilai siswa karena menciptakan suasana yang kurang mendukung untuk tercapainya tujuan pembelajaran.

Mengacu pada kurikulum yang diterapkan oleh sekolah, dimana kurikulum merupakan seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan nasional yang sesuai dengan kekhasan, kondisi dan potensi daerah, satuan pendidikan dan peserta didik. Oleh sebab itu kurikulum disusun oleh satuan pendidikan untuk memungkinkan penyesuaian program pendidikan dengan kebutuhan dan potensi yang ada di daerah. Pengembangan Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) yang beragam mengacu pada standar nasional pendidikan untuk menjamin pencapaian tujuan pendidikan nasional. Standar nasional pendidikan terdiri atas standar isi, proses, kompetensi lulusan, tenaga kependidikan, sarana dan prasarana, pengelolaan, pembiayaan dan penilaian pendidikan. Dua dari kedelapan standar nasional pendidikan tersebut, yaitu Standar Isi (SI) dan Standar Kompetensi Lulusan (SKL) merupakan acuan utama bagi satuan pendidikan dalam mengembangkan kurikulum. Akan tetapi pada kenyataannya masih banyak sekolah yang menerapkan kurikulum KTSP ini yang mengalami kesulitan dalam pelaksanaannya, salah satu contohnya adalah dengan masih adanya siswa yang memiliki nilai di bawah standar kompetensi lulusan. Melihat tujuan dari pendidikan menengah kejuruan yang berisikan tentang meningkatkan kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan untuk hidup mandiri dan mengikuti pendidikan lebih lanjut sesuai dengan kejuruannya. Oleh karena itu, perlu diadakan suatu upaya dalam meningkatkan kompetensi dari siswa untuk mencapai tujuan dari pendidikan menengah kejuruan.

Penerapan kurikulum KTSP di SMK Negeri 2 Garut yang dilaksanakan untuk mewujudkan tujuan dari pendidikan menengah kejuruan, salah satunya diterapkan pada mata pelajaran Gambar Teknik. Mata pelajaran Gambar Teknik merupakan salah satu mata pelajaran yang wajib dipahami dan dikuasai, karena mata pelajaran ini merupakan mata pelajaran yang mendasar dan banyak dijadikan mata pelajaran prasyarat bagi mata pelajaran lainnya, yang lebih tinggi tingkat kesukarannya dan biasanya dilaksanakan di tingkatan selanjutnya.

Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk mengadakan penelitian mengenai "*Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial Pada Mata Pelajaran Gambar Teknik Di SMKN 2 Garut*".

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi dalam penelitian ini diperlukan untuk memperjelas masalah yang diteliti. Identifikasi masalah yang dapat dikemukakan sehubungan dengan penerapan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran Gambar Teknik, yaitu:

1. Kurangnya perhatian dan keseriusan siswa dalam mengikuti pelajaran Gambar Teknik.
2. Kurangnya daya tangkap siswa terhadap materi yang diberikan guru.
3. Siswa pasif dan kurang terlibat dalam proses pembelajaran yang menimbulkan kurangnya pemahaman konsep pada mata pelajaran Gambar Teknik.
4. Pembelajaran di dalam kelas cenderung tidak bervariasi dan siswa cepat merasa bosan.
5. Siswa sulit memahami materi karena keterbatasan penggunaan media pembelajaran.
6. Hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Gambar Teknik belum maksimal.

1.3 Pembatasan Masalah

Batasan masalah dimaksudkan untuk membatasi ruang lingkup penelitian agar jelas dipahami dan terarah.

Untuk menanggulangi berbagai masalah yang mungkin akan timbul, maka penelitian ini perlu dibatasi agar tidak terjadi salah penafsiran. Peneliti membatasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

1. Subyek penelitian adalah peserta didik kelas X Kompetensi Keahlian Teknik Gambar Bangunan SMK Negeri 2 Garut yang mengikuti mata pelajaran Gambar Teknik. Kelas tersebut adalah X TGB 2 dan X TGB 3.

2. Mata pelajaran yang menjadi bahan pengajaran untuk melakukan penelitian adalah Mata Pelajaran Gambar Teknik.
3. Standar kompetensi yang menjadi bahan penelitian adalah Dasar-dasar Gambar Teknik, dengan kompetensi dasar Menyajikan gambar benda 3D secara gambar sketsa dan gambar rapi, sesuai aturan proyeksi piktorial.
4. Media pembelajaran yang digunakan adalah video tutorial mengenai proyeksi dan perspektif.
5. Objek yang diteliti adalah prestasi belajar peserta didik kelas X TGB yang direkam ke dalam hasil studi setelah pelaksanaan Mata Pelajaran Gambar Teknik dengan media pembelajaran video tutorial.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan dan pembatasan masalah yang telah disebutkan diatas, maka rumusan masalah pada penelitian ini dapat dirumuskan dalam bentuk pertanyaan sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video tutorial?
2. Bagaimana perbandingan hasil belajar siswa menggunakan media video tutorial dengan siswa yang tidak menggunakan media video tutorial?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian yaitu menyajikan hasil yang ingin dicapai setelah penelitian selesai dilakukan (Karya Ilmiah UPI, 2012). Berdasarkan perumusan masalah yang dikemukakan, penelitian ini ditujukan untuk mengungkapkan informasi mengenai penerapan media pembelajaran video tutorial terhadap prestasi belajar.

1. Untuk mengetahui gambaran pelaksanaan pembelajaran menggunakan media pembelajaran video tutorial.
2. Untuk mengetahui perbandingan prestasi belajar siswa yang menggunakan media video tutorial dengan siswa yang tidak menggunakan media video tutorial.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan data informasi yang diperoleh dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, diantaranya:

1. Bagi siswa, penggunaan media pembelajaran ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan untuk memahami materi pada mata pelajaran Gambar Teknik.
2. Bagi guru, dengan adanya media pembelajaran video tutorial ini diharapkan dapat dijadikan pedoman untuk menyampaikan materi sehingga pembelajaran bisa lebih efektif dan bisa dijadikan tambahan untuk teknik belajar mengajar yang bisa memperkaya pengetahuan dan kemampuan guru.
3. Bagi sekolah, sebagai bahan masukan bagi SMK Negeri 2 Garut untuk memberikan sumbangan pemikiran dalam mengatasi kesulitan-kesulitan belajar yang dihadapi siswa. Serta dapat dijadikan alternatif penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas guru dalam pelaksanaan kegiatan belajar mengajar dan mengoptimalkan hasil belajar siswa.
4. Bagi peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan untuk memperluas wawasan dan pemahaman penulis, khususnya mengenai hal-hal yang berhubungan dengan media pembelajaran video tutorial dan juga prestasi belajar siswa.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi berperan sebagai pedoman penulisan agar dalam penulisan skripsi ini lebih terarah, maka skripsi ini dibagi menjadi beberapa bab.

Pada Bab I Pendahuluan mengemukakan latar belakang masalah, perumusan masalah, pembatasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan agar menjadi pedoman dalam melakukan penelitian.

Pada Bab II Kajian pustaka mengemukakan landasan teori yang meliputi teori-teori yang mendukung penelitian, beberapa penelitian terdahulu terkait dengan penelitian ini dan hipotesis penelitian.

Pada Bab III Metode penelitian menjelaskan metode dan desain penelitian yang digunakan, definisi operasional, variabel penelitian, paradigma penelitian, instrumen penelitian, uji instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, teknik pengolahan dan analisis data, prosedur dan alur penelitian serta waktu penelitian.

Pada Bab IV Hasil dan pembahasan berisi mengenai gambaran umum penelitian yang dilakukan, hasil percobaan instrumen penelitian, desain media pembelajaran, analisis dan pembahasan hasil penelitian.

Pada Bab V Kesimpulan dan rekomendasi mengemukakan kesimpulan dari hasil penelitian yang diperoleh dan rekomendasi dan saran setelah dilakukannya penelitian.