

# BAB I

## PENDAHULUAN

Bab ini akan membahas latar belakang permasalahan penulis dalam penelitian yang terdiri dari identifikasi masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian dan manfaat penelitian serta ditutup dengan sub bab yang berisi pemaparan sistematis penulisan laporan skripsi.

### **A. Latar Belakang dan Identifikasi Masalah**

Mata pelajaran produktif adalah kelompok mata pelajaran yang berfungsi membekali peserta didik agar memiliki kompetensi kerja sesuai Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia (SKKNI). Bila dalam SKKNI belum tercantum, maka digunakan standar kompetensi yang disepakati oleh forum yang dianggap mewakili Dunia Usaha/Dunia Industri/Asosiasi Profesi. Mata pelajaran produktif bersifat melayani permintaan pasar kerja. Siswa SMK harus memiliki penguasaan konsep untuk seluruh mata pelajaran secara komprehensif dan benar sehingga mampu berkompetensi di tingkat nasional. Pernyataan ini sesuai dengan tujuan pendidikan menengah kejuruan sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Negara Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 18 “Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik untuk bekerja pada bidang tertentu”

Mata pelajaran produktif yang harus dikuasai siswa SMK Teknik Komputer dan Jaringan salahsatunya adalah Administrasi *Server*. Mata pelajaran tersebut memuat kompetensi dasar memahami instalasi sistem operasi untuk *server*, memahami dan menyajikan berbagai layanan jaringan, memahami manajemen *remote access*, memahami cara mengonfigurasi DHCP *Server*, memahami cara mengonfigurasi DNS *Server*, memahami cara mengonfigurasi WEB/HTTP *Server*, memahami cara mengonfigurasi FTP *Server*, memahami cara mengonfigurasi Mail *Server* dan memahami cara mengonfigurasi Web Mail *Server*. Selain itu, mata pelajaran ini dijadikan salahsatu mata pelajaran untuk Uji Kompetensi Keahlian.

Namun, terbatasnya fasilitas media pembelajaran di SMK Negeri 2 Kota Bandung mengakibatkan penyampaian metode pembelajaran hanya bersumber dari guru. Berdasarkan uraian latar belakang di atas dan pengalaman empiris yang diperoleh penulis dapat diidentifikasi beberapa permasalahan yang muncul di SMKN 2 Kota Bandung, antara lain: (1) Pemanfaatan teknologi yang tersedia masih kurang; (2) guru masih terpaku pada metode ceramah dalam menyampaikan materi mengakibatkan rendahnya hasil belajar siswa; (3) khususnya pada kajian ini, belum tersedianya media pembelajaran video tutorial pada Mata Pelajaran Administrasi *Server* di SMKN 2 Kota Bandung. Hal tersebut berakibat pada rendahnya pemahaman siswa yang terlihat pada hasil belajar siswa yang mencapai nilai KKM sebesar 36% dengan nilai KKM yang ditetapkan sekolah sebesar 7,5.

Sebenarnya, jika Sumber Daya Manusianya siap, guru dapat menunjukkan materi yang sulit untuk digambarkan dengan menggunakan film, video, atau animasi. Sadiman, dkk., (2012, hlm. 5) menyatakan bahwa:

istilah proses belajar mengajar atau kegiatan belajar mengajar hendaklah diartikan bahwa proses belajar dalam diri siswa terjadi baik karena ada yang secara langsung mengajar (guru atau instruktur) atau pun secara tidak langsung. Belajar tidak langsung artinya siswa secara aktif berinteraksi dengan media atau sumber belajar yang lainnya. Media pembelajaran sebagai sarana dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat, dan memotivasi siswa sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan dengan baik.

Berdasarkan pernyataan Sadiman dkk. di atas, kegiatan belajar mengajar akan lebih menarik perhatian siswa dengan menggunakan media pembelajaran. Salahsatu penerapan media pembelajaran adalah media pembelajaran berbasis multimedia. Media pembelajaran berbasis multimedia dapat membuat siswa lebih tertarik untuk belajar. Media pembelajaran berbasis multimedia bertujuan untuk mempermudah guru mengajar dan mempermudah siswa untuk memahami materi. Penelitian Bangun (2014, hlm. 69), menunjukkan peningkatan hasil belajar mencapai 60% dari 35 siswa setelah menggunakan media pembelajaran dengan menggunakan multimedia. Penelitian Novianti (2013, hlm. 84), menunjukkan peningkatan hasil belajar mencapai 57% dari 33 siswa setelah menggunakan multimedia. Selain itu, penelitian Kusmana (2008, hlm. 6), mengenai

pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran dapat meningkatkan hasil belajar sebesar 56% dari 35 siswa mencapai nilai ketuntasan.

Setiap mata pelajaran memiliki karakteristik dan tujuan yang berbeda untuk dilakukan pembuatan media pembelajaran. Pada mata pelajaran Administrasi *Server* belum ditemukan media yang cocok sehingga diperlukan media yang dapat memberikan visualisasi yang jelas. Pada penelitian ini media yang akan dibuat dan diterapkan berbentuk media pembelajaran video tutorial. Penggunaan media ini dapat membuat materi yang abstrak atau kompleks menjadi lebih jelas dengan adanya visualisasi yang dapat bergerak atau berjalan sendiri sehingga mempermudah proses pembelajaran.

Berdasarkan semua pernyataan di atas, diperlukan suatu kajian yang cukup mendalam mengenai penggunaan media video tutorial dan pengaruhnya terhadap hasil belajar siswa, maka peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran yang menghasilkan produk untuk membantu siswa memahami materi. Produk media pembelajaran yang dibuat adalah Media Pembelajaran Video Tutorial (MPVT). Video tutorial dapat dikatakan sebagai media yang baru dan belum dieksplorasi potensi yang dimilikinya secara lebih jauh. Di tengah perkembangan teknologi dan informasi, serta kemajuan media digital memungkinkan untuk video tutorial dalam mempermudah pembelajaran. Sebagai salahsatu bentuk media gambar gerak yang disertai suara dengan penyajian yang lebih variatif, penggunaan media ini akan memberikan pengalaman yang lebih dibandingkan media gambar (cetak) yang hanya menyajikan sebuah gambar diam. Penggunaan media video tutorial dalam proses pembelajaran merupakan salah satu alternatif yang diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar siswa dalam ranah kognitif, afektif dan psikomotor. Sehingga dapat membantu siswa untuk memperoleh pemahaman yang lebih mendalam mengenai sebuah proses.

Untuk melihat efektivitas penggunaan MPVT dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi *Server* maka peneliti tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Efektivitas Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial (MPVT) Pada Mata Pelajaran Administrasi *Server*”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Apakah MPVT yang akan diterapkan layak digunakan sebagai media pembelajaran?
2. Apakah MPVT efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Administrasi *Server* ditinjau dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor?
3. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap penerapan MPVT untuk meningkatkan hasil belajar siswa di SMK pada kelas eksperimen?

## **C. Batasan Masalah**

Untuk menghindari meluasnya masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi sebagai berikut.

1. Penerapan MPVT dilakukan pada mata pelajaran produktif dengan pada mata pelajaran Administrasi *Server*.
2. Penelitian ini dilaksanakan pada kelas XI TKJ 1 SMK Negeri 2 Kota Bandung.
3. Untuk mengetahui kelayakan produk dilakukan dengan uji validasi terhadap produk yang diterapkan melalui uji ahli media dan uji ahli materi.
4. Hasil belajar yang diteliti meliputi ranah kognitif, afektif dan psikomotor.
5. Ranah kognitif yang diamati hanya empat aspek yaitu pengetahuan ( $C_1$ ), pemahaman ( $C_2$ ), aplikasi ( $C_3$ ) dan analisis ( $C_4$ ).
6. Ranah afektif yang diamati adalah disiplin dan tanggung jawab.
7. Ranah psikomotor yang diamati adalah keterampilan dan ketepatan waktu.

## **D. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Mengetahui kelayakan MPVT sebagai media pembelajaran.
2. Mengetahui efektivitas penerapan MPVT dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMK Negeri 2 Kota Bandung ditinjau dari ranah kognitif, afektif dan psikomotor.

3. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap penerapan MPVT dalam meningkatkan hasil belajar siswa di SMK pada kelas eksperimen.

#### **E. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang ingin diperoleh dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Penerapan MPVT diharapkan dapat mempermudah penyampaian materi pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Dengan demikian diharapkan akan meningkatkan hasil belajar siswa.
2. Implementasi MPVT ini akan mempermudah siswa menyerap pelajaran, meningkatkan pemahaman siswa tentang materi yang diajarkan, meningkatkan motivasi belajar siswa, dan meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Manfaat bagi guru atau sekolah adalah sebagai sumbangan pemikiran bahwa pembelajaran dengan menggunakan MPVT ini dapat digunakan pada mata pelajaran produktif. Selain itu, penerapan MPVT dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pelajaran.

#### **F. Sistematik Penulisan**

Sistematik pembahasan Skripsi ini terbagi kedalam lima bab adalah sebagai berikut.

Bab I Pendahuluan. Pada bab ini mengemukakan tentang latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika skripsi.

Bab II Kajian pustaka, kerangka pemikiran, dan hipotesis. Pada bab ini menguraikan tentang media pembelajaran, multimedia pembelajaran, kompetensi dasar membangun dan mengkonfigurasi *server*, hipotesis dan teori-teori yang melandaskan dalam penelitian ini.

Bab III Metodologi penelitian. Pada bab ini menguraikan tentang metode penelitian dan desain penelitian, populasi dan sampel, definisi operasional, instrumen penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan dan analisis data.

Bab IV Hasil penelitian dan pembahasan. Pada bab ini terdiri dari pemaparan data dan pembahasan data.

Bab V Simpulan dan saran. Pada bab ini peneliti memberikan kesimpulan dari penelitian yang dilakukan dan saran sebagai tindak lanjut dari simpulan tersebut.