

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan menurut UU No.20 Tahun 2003 yaitu usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya. Hal ini agar siswa memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Untuk mewujudkan proses pembelajaran yang baik, diperlukan kreatifitas pendidik agar tercipta suasana belajar yang menyenangkan. Hal ini tentu demi terwujudnya tujuan pendidikan yang sudah dimuat dalam UU No.20 Tahun 2003 yang berbunyi: *“pendidikan nasional bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab.”*

Pendidikan kejuruan menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional pasal 15 dijelaskan bahwa: *“Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu”*. Sebagai salah satu lembaga pendidikan maka SMK Negeri 2 Garut dituntut untuk memaksimalkan sumber belajar yang ada dan mewujudkan tujuan pendidikan tersebut.

Proses pembelajaran sangat penting demi tercapainya tujuan pendidikan. Pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*) cenderung lebih memperlihatkan paradigma pendidikan saat ini, sebagaimana yang terkandung dalam kurikulum 2013. Hal ini merupakan salah satu alasan mengapa media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran.

Beberapa ahli memberikan definisi mengenai media pembelajaran. Schramm (1977) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi pembawa pesan yang dapat dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Sedangkan, Briggs

(1977) berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sarana fisik untuk menyampaikan isi/materi pembelajaran seperti buku, video, dan sebagainya.

Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran menjadi salah satu dari sekian banyak masalah dalam pembelajaran di SMK termasuk pada mata pelajaran Mekanika Teknik. Berdasarkan pengamatan peneliti selama pembelajaran ketika PPL, pemanfaatan *microsoft powerpoint* sebagai media pembelajaran lebih sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran Mekanika Teknik. Guru juga memberikan materi dalam bentuk *file text*. Tetapi pada saat proses pembelajaran, siswa seringkali kurang memperhatikan isi materi yang diduga karena materi Mekanika Teknik dianggap terlalu sulit untuk dipahami dan juga membosankan mengingat durasi pembelajaran yang cukup lama yaitu 4 jam pembelajaran.

Berbagai masalah tersebut berpengaruh terhadap tingkat ketuntasan hasil belajar siswa yang masih rendah. Rata-rata nilai yang didapat siswa saat evaluasi hasil belajar, didapat 45% diatas KKM dan 55% dibawah KKM sehingga seringkali para guru harus melakukan kegiatan remedial untuk mengatasi permasalahan tersebut. Padahal berdasarkan metode pembelajaran, model pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang sebelumnya telah diterapkan di SMK Negeri 2 Garut sudah cukup baik. Maka, demi terwujudnya tujuan pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang menunjang siswa agar lebih tertarik dan mampu memahami isi materi dengan mudah. Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mencari solusi dan mendalaminya dengan suatu alternatif menggunakan media yang lebih menarik, salah satunya dengan media video.

Menurut Cheppy Riyana (2007) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran. Media video pembelajaran sebagai bahan ajar bertujuan untuk:

- a. Memperjelas dan mempermudah penyampaian pesan agar tidak terlalu verbalistis
- b. Mengatasi keterbatasan waktu, ruang, dan daya indera peserta didik maupun instruktur.

Keuntungan menggunakan media video menurut Daryanto (2010:90) antara lain: ukuran tampilan video sangat fleksibel dan dapat diatur sesuai kebutuhan, video merupakan bahan ajar non cetak yang kaya informasi dan lugas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung, dan video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Media video pembelajaran ini bisa membantu guru dan siswa agar tujuan pembelajaran tercapai. Pada proses pembelajaran pun, siswa akan lebih tertarik dan menjadi aktif. Sedangkan guru hanya sebagai fasilitator saja. Hal ini sesuai dengan tuntutan kurikulum 2013.

Berdasarkan pemikiran tersebut, peneliti merasa tertarik melakukan penelitian untuk mengetahui seberapa besar pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Video berbasis *Sparkol* terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X Pada Mata Pelajaran Mekanika Teknik di SMKN 2 GARUT”**

1.2. Perumusan Masalah

Peneliti perlu mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang timbul dalam penelitian agar menjadi jelas dan terarah. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Hasil belajar siswa pada pelajaran mekanika teknik masih rendah.
2. Dalam proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan.
3. Media pembelajaran yang digunakan pada pelaksanaan pembelajaran mekanika teknik kurang optimal.

Mengingat terlalu banyak dan luasnya permasalahan serta mengingat keterbatasan peneliti, maka permasalahan tersebut perlu dibatasi. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini dibatasi pada:

1. Penelitian ini hanya dilakukan terhadap mata pelajaran mekanika teknik.
2. Penggunaan media pembelajaran video berbasis *sparkol* dan media pembelajaran *microsoft power point* hanya bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar kognitif siswa.

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, dan batasan masalah yang telah diuraikan diatas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran kondisi pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis *sparkol* dan media pembelajaran *microsoft power point* untuk pelaksanaan pembelajaran mekanika teknik?
2. Bagaimana gambaran hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis *sparkol* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* untuk pelaksanaan pembelajaran mekanika teknik?
3. Bagaimana peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video berbasis *sparkol* dengan yang menggunakan media pembelajaran *microsoft power point*?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan permasalahan yang dikemukakan diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui:

1. Gambaran penggunaan media pembelajaran video berbasis *sparkol* dan media pembelajaran *microsoft power point* untuk pelaksanaan pembelajaran mekanika teknik.
2. Gambaran hasil belajar siswa setelah menggunakan media pembelajaran video berbasis *sparkol* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran *microsoft power point* untuk pelaksanaan pembelajaran mekanika teknik.
3. Peningkatan hasil belajar siswa yang menggunakan media pembelajaran video berbasis *sparkol* dengan yang menggunakan media pembelajaran *microsoft power point*.

1.4. Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik teoritis maupun praktis, adapun manfaatnya sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Dapat menjadi bahan kajian atau informasi mengenai video pembelajaran *sparkol* bagi yang membutuhkan dan dapat menambah wawasan bagi pihak penyelenggara sekolah agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Guru

Menjadi masukan dalam mengembangkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi Siswa

Penggunaan media ini dapat menambah pengetahuan mengenai mekanika teknik untuk meningkatkan hasil belajar dirinya.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini menambah wawasan dan pengalaman mengenai media pembelajaran yang berpengaruh terhadap hasil belajar.

1.5. Sistematika Penulisan

Skripsi ini tersusun dari lima bab.

Bab I Pendahuluan berisi tentang latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan.

Bab II Kajian Pustaka berisi tentang kajian pustaka secara teoritis yaitu mengenai teori-teori yang mendukung dengan permasalahan penelitian ini.

Bab III Metode Penelitian berisi tentang desain penelitian, lokasi penelitian, populasi dan sampel penelitian, paradigma penelitian, instrumen penelitian, pengujian instrumen dan teknik analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan berisi tentang deskripsi data, hasil analisis data beserta pembahasannya yang diperoleh dalam penelitian.

Bab V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi berisi tentang simpulan akhir penelitian, implikasi dari penelitian dan rekomendasi bagi para pengguna hasil penelitian.