

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di zaman modern ini, telah merambah kedalam dunia pendidikan. Perkembangan teknologi apabila tidak diikuti dengan ilmu yang cerdas maka teknologi tersebut akan berdampak negatif. Tetapi perkembangan teknologi pun dapat kita manfaatkan sebagai upaya meningkatkan mutu pendidikan, yaitu didalam penyampaian materi proses pembelajaran. Pendidikan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yaitu Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya.

Proses pembelajaran yang baik, maka diperlukan inovasi dan kreatifitas pendidik agar tercipta susana belajar yang tidak membosankan, serta dapat meningkatkan semangat siswa dalam belajar. Hal tersebut demi terwujudnya tujuan pendidikan yang ada di 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.

Peran guru sangatlah penting. Karena guru merupakan sosok yang berhadapan langsung dengan peserta didik di dalam proses pembelajaran. Sehingga guru dapat membantu peserta didik menjadi lebih cerdas, kreatif, dan berkualitas dengan memanfaatkan teknologi dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, seorang guru wajib membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif.

Proses pembelajaran sangat penting demi tercapainya tujuan pendidikan. Pembelajaran yang berpusat pada siswa atau *Student Centered* lebih selaras dengan kurikulum 2013, dimana kurikulum 2013 membuat peserta didik belajar lebih aktif.

Hal tersebut menunjukkan mengapa inovasi dalam media pembelajaran sangat diperlukan dalam proses pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran memiliki dampak positif, diantaranya proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan siswa menjadi lebih interaktif.

Berdasarkan Nurdiansyah, E. dkk (2018, hlm. 1) mengemukakan bahwa “Media pembelajaran dapat turut serta memanfaatkan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi. Media pembelajaran yang berbasis teknologi informasi dan komunikasi sebagai sumber belajar memiliki banyak manfaat yang bisa digunakan untuk mendukung penyajian materi pembelajaran”.

Pengertian pendidikan kejuruan menurut UU No. 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, yaitu Pendidikan Kejuruan merupakan pendidikan menengah yang mempersiapkan peserta didik terutama untuk bekerja dalam bidang tertentu. SMK PU Negeri Bandung sebagai salah satu lembaga pendidikan kejuruan, maka dituntut untuk memaksimalkan sumber belajar yang ada dan mewujudkan tujuan pendidikan tersebut.

Beberapa mata pelajaran yang dipelajari di SMK PU Negeri Bandung, terdapat beberapa pelajaran kejuruan yang sesuai dengan kompetensi keahlian tersebut. Pada keahlian DPIB (Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan), dasar–dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah merupakan mata pelajaran dasar pada keahlian tersebut, dimana pelajaran ini akan menjelaskan spesifikasi tentang bahan bahan konstruksi bangunan, serta alat-alat pada pekerjaan konstruksi.

Media yang digunakan dalam proses pembelajaran oleh guru mata pelajaran dasar–dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah masih sangat minim untuk diterapkan. Berdasarkan pengamatan peneliti selama pembelajaran ketika PPL (Program Pengalaman Lapangan), pemanfaatan papan tulis dan *powerpoint* sebagai media pembelajaran lebih sering digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran. Sehingga pada saat proses pembelajaran, siswa seringkali kurang memperhatikan isi materi karena cara penyampaian materi yang dianggap membosankan dan monoton. Dan berakibat kepada hasil belajar siswa pada mata pelajaran dasar – dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah, dimana

banyak siswa yang nilainya masih dibawah nilai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yang telah ditetapkan yaitu sebesar 75.

Mata pelajaran dasar – dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah di kelas X SMK PU Negeri Bandung adalah mata pelajaran teori yang dilakukan di dalam kelas, melihat siswa SMK yang lebih senang melakukan pembelajaran praktik dibandingkan dengan pembelajaran teori, membuat pembelajaran di kelas terasa jenuh dan membuat siswa sering mengantuk, apalagi mengingat durasi pembelajaran yang cukup lama yaitu 4 jam pembelajaran.

Maka, demi terwujudnya tujuan pembelajaran diperlukan sebuah media pembelajaran yang menunjang siswa agar lebih tertarik dan mampu memahami isi materi dengan mudah dan tidak membosankan. Media pembelajaran yang menarik dapat membuat peserta didik menjadi lebih aktif, sehingga kegiatan belajar mengajar menjadi lebih interaktif. Dari permasalahan tersebut, peneliti tertarik untuk mencari solusi dan mendalaminya dengan suatu alternatif menggunakan media yang lebih menarik, salah satunya dengan media video animasi berbasis *Powtoon*.

Animasi pembelajaran berbasis *powtoon* merupakan video animasi kartun yang dapat diisi oleh materi pembelajaran dasar–dasar konstruksi dan teknik pengukuran tanah dan dapat dijadikan media pembelajaran untuk SMK karena sifatnya yang menarik dan tidak membosankan. *Powtoon* juga adalah program aplikasi gratis bersifat *online* yang ada di internet dan berfungsi sebagai aplikasi pembuat video untuk presentasi maupun media pembelajaran. Sehingga membuat proses pembelajaran dikelas menjadi lebih interaktif dan tidak membuat siswa menjadi bosan.

Furqon, F. A. (2018) menyatakan bahwa media video memiliki keunggulan dibandingkan dengan media papan tulis atau *powerpoint*. Dia mengatakan bahwa :

Media video pembelajaran membuat siswa bisa memperhatikan lebih detail dan bisa di putar ulang di tempat lain atau di rumah ,jadi media video membuat pembelajaran menjadi simple di bandingkan dengan pedidik menerangkan materi tentang skil praktik di papan tulis atau di *power point*. (hlm. 3)

Berdasarkan urgensi yang telah dipaparkan, perlu solusi yang tepat agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan ketertarikan siswa dalam proses

pembelajaran, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah di SMK PU Negeri Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan masalah – masalah yang terjadi pada proses pembelajaran di SMK PU Negeri Bandung, adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu, sebagai berikut :

1. Siswa kurang memahami materi yang diajarkan.
2. Nilai hasil belajar siswa masih dibawah nilai KKM yang telah ditetapkan.
3. Dalam proses pembelajaran siswa kurang memperhatikan.
4. Siswa bosan dalam menggunakan media pembelajaran di kelas yang kurang interaktif:
5. Siswa menjadi mengantuk ketika proses pembelajaran.
6. Guru belum menggunakan media pembelajaran yang lebih inovatif dan interaktif.

Agar penelitian ini lebih fokus dan terarah, maka batasan masalah yang dijadikan acuan dalam penelitian, yaitu :

1. Peneliitian ini hanya dilakukan terhadap mata pelajaran dasar–dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah pada semester genap.
2. Penelitian ini hanya mengukur kemampuan hasil belajar siswa berdasarkan penggunaan media video animasi mata pelajaran dasar–dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah pada semester genap.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana gambaran penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* dan media pembelajaran konvensional pada pembelajaran dasar–dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah di kelas X DPIB SMK PU Negeri Bandung ?
2. Bagaimana hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* dan media pembelajaran

konvensional pada pembelajaran dasar–dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah di kelas X DPIB SMK PU Negeri Bandung ?

3. Bagaimana peningkatan hasil belajar dengan penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* dan media pembelajaran konvensional pada pembelajaran dasar–dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah di kelas X DPIB SMK PU Negeri Bandung ?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui gambaran penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada pembelajaran dasar–dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah di kelas X DPIB SMK PU Negeri Bandung.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa dengan penggunaan media pembelajaran video animasi berbasis *powtoon* dengan siswa yang menggunakan media pembelajaran konvensional pada pembelajaran dasar–dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah di kelas X DPIB SMK PU Negeri Bandung.
3. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik dengan penggunaan media video animasi berbasis *powtoon* dan media pembelajaran konvensional pada pembelajaran dasar–dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah di kelas X DPIB SMK PU Negeri Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

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

1. Manfaat Teoritis

Hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam konsep praktik pendidikan terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran video animasi sehingga dapat menangani masalah hasil belajar dan kejenuhan belajar yang dialami siswa.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Penulis

Sebagai penambah wawasan mengenai media pembelajaran berbasis video animasi yang dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih interaktif dan tidak membosankan bagi siswa.

b. Bagi Universitas Pendidikan Indonesia

Sebagai rujukan penelitian terutama mengenai masalah dalam kurangnya pemanfaatan media pembelajaran yang membuat rendahnya hasil belajar dan kejenuhan belajar yang dialami siswa.

c. Bagi SMK PU Negeri Bandung

Sebagai sumbangan pemikiran untuk guru-guru dalam menjadikan proses pembelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan teknik pengukuran tanah menjadi tidak membosankan bagi siswa, agar sekolah dapat menghasilkan lulusan yang kompeten dalam bidang konstruksi bangunan.

1.5 Struktur Organisasi

Untuk mempermudah peneliti dalam menyusun penelitiannya, diperlukan struktur organisasi penelitian. Struktur organisasi penelitian sebagai pedoman peneliti agar lebih terarah dalam melaksanakan proses penelitiannya. Adapun struktur organisasi penelitian dalam skripsi ini adalah :

Bagian awal berisi judul penelitian, lembar pengesahan, kata pengantar, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar dan daftar lampiran.

Bagian isi penelitian terdiri dari :

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi pemaparan tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab ini berisi pemaparan tentang kajian pustaka, kerangka pemikiran dan hipotesis yang telah dirumuskan dari kerangka pemikiran.

BAB III METODE PENELITIAN

Pada bab ini berisi pemaparan tentang Metode Penelitian, Desain Penelitian, Partisipan, Populasi dan Sampel, Instrumen Penelitian, Prosedur Penelitian, dan Teknik Analisis Data

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini terdapat dua hal utama yaitu tentang pengolahan atau analisis data dan pembahasan dari analisis data tersebut.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian.