

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan kejuruan merupakan pendidikan yang mempersiapkan individu-individu yang siap berkerja sesuai dengan bidang keahlian tertentu yang ia pelajari. Bidang keahlian yang ada pada jenjang pendidikan kejuruan menyesuaikan dengan dunia kerja yang ada. Pendidikan kejuruan mempunyai dua tujuan yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum menitikberatkan pada peningkatan dan pengembangan keimanan, akhlak, serta potensi-potensi peserta didik. Sedangkan tujuan khusus pendidikan di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yaitu mempersiapkan peserta didik yang mandiri, mampu mengisi lowongan pekerjaan sesuai bidang keahlian dan beradaptasi dengan lingkungan pekerjaannya sesuai dengan bidang keahliannya. Untuk mencapai tujuan-tujuan tersebut, proses pembelajaran di sekolah merupakan faktor yang penting dalam terwujudnya tujuan pendidikan baik umum maupun khusus. Proses pembelajaran memiliki komponen-komponen yang saling berhubungan satu sama lain sebagai sebuah sistem. Komponen-komponen tersebut yaitu tujuan pembelajaran, materi/isi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan evaluasi (Rusman, 2012, hlm. 93). Ketika komponen-komponen tersebut saling bekerja dengan baik, maka tujuan pendidikan pun akan tercapai.

Selain komponen-komponen di atas, peningkatan kualitas pembelajaran pada jenjang SMK pun perlu diperhatikan seperti adanya Revitalisasi SMK dalam Inpres Presiden Nomor 9 Tahun 2016 untuk meningkatkan kualitas dan daya saing sumber daya manusia. Revitalisasi SMK ini mengutamakan inovasi pembelajaran yang mendorong keterampilan abad 21 beberapa diantaranya penyesuaian kurikulum, peningkatan guru dan tenaga kependidikan dan sarana dan prasarana yang sesuai standar. Disisi lain perkembangan teknologi yang semakin pesat ke arah era serba digital membawa berbagai perubahan yang baik sebagai dampak positif yang bisa digunakan sebaik-baiknya. Salah satu dampak positif era digital

yaitu meningkatkan sumber daya manusia melalui pengembangan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini berkaitan dengan revitalisasi SMK yang telah dijelaskan sebelumnya. Sehingga, dunia pendidikan pun harus selaras perkembangannya dengan perkembangan teknologi agar kualitas sumber daya manusia dalam dunia pendidikan semakin meningkat.

Namun realitasnya, pendidikan SMK masih mempunyai permasalahan yang dihadapi. Lulusan SMK yang seharusnya siap kerja, masih banyak yang tidak memiliki pekerjaan setelah lulus. Berdasarkan Badan Pusat Statistik (2017) menunjukkan tingkat pengangguran di jenjang Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) pada November 2018 mencapai 11,24%. Selain itu, menurut Deputi Bidang Koordinasi Ekonomi Kreatif Kewirausahaan dan Daya Saing Koperasi dan UKM Kemenko Ekonomi, Rudy Salahudi (2017) menggarisbahawi permasalahan yang dihadapi pendidikan vokasi. Beliau mengatakan bahwa soal vokasi masih ada beberapa isu mengemukakan ketidaksesuaian kurikulum dengan kebutuhan kerja, kurangnya guru yang produktif, keterbatasan sarana dan prasarana termasuk alat praktik dan usianya sudah dua generasi.

Berdasarkan permasalahan SMK yang sedang dihadapi, peneliti melakukan survei awal pada pelaksanaan Program Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Negeri 7 Baleendah, pada kompetensi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Berdasarkan hasil survei, guru mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung, mengatakan bahwa pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung belum optimal. Beberapa faktor yang diduga menjadi penyebab belum optimalnya pemahaman peserta didik yaitu keterbatasan sarana dan prasarana serta guru masih menggunakan media papan tulis sebagai alat bantu belajar di kelas. Hal tersebut berakibat peserta didik belum dapat membayangkan objek yang sedang dijelaskan guru ketika di dalam kelas. Faktor lainnya, tidak adanya penugasan terstruktur tentang menggambar konstruksi menyebabkan peserta didik belum memahami membuat gambar konstruksi secara manual, karena guru mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung lebih mengutamakan materi Utilitas Gedung yang seharusnya diajarkan di kelas XII sehingga proses pembelajaran belum sesuai dengan kompetensi dasar dan kurikulum yang sesuai standar.

Hal ini juga dikemukakan oleh guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung bahwa belum optimalnya pemahaman peserta didik pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung berdampak pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung sehingga peserta didik belum bisa menggambar konstruksi secara digital dan harus diajarkan terlebih dahulu secara manual. Seharusnya pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung peserta didik hanya mengaplikasikan gambar manual ke dalam gambar digital yang telah diajarkan di mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.

Salah satu solusi yang dapat dilakukan dari permasalahan di atas, yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang inovatif pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung. Media pembelajaran menjadi alat bantu guru untuk memperlihatkan objek yang sulit dibayangkan peserta didik sehingga penggunaan media berbasis audio visual ini sebagai inovasi dalam pembelajaran dan diharapkan dapat meningkatkan pemahaman peserta didik. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan media animasi dan media *powerpoint* sebagai media pembelajaran di kelas.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Supriyadi dan Nasir (2018), Dila Lestarik dkk. (2017), Salam dkk. (2016), dan Johari dkk. (2014), yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi dapat meningkatkan pemahaman peserta didik sehingga terjadi peningkatan hasil belajar peserta didik. Penelitian lainnya Sofyanti (2012), Jayusman, dkk (2017), dan Adhi (2016) yang menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran *powerpoint* berpengaruh positif dan signifikan terhadap peningkatan kemampuan pemahaman peserta didik.

Urgensi peneliti dalam penelitian ini yaitu menggunakan media animasi dan media *powerpoint* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung khususnya pada kompetensi dasar menggambar potongan gedung. Manfaat media pembelajaran animasi dan *powerpoint* ini diduga akan meningkatkan pemahaman pembelajaran peserta didik sehingga penelitian ini penting untuk dilaksanakan.

1.2 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah diuraikan di atas, maka batasan masalah adalah permasalahan pemahaman peserta didik. Peningkatan pemahaman peserta didik dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran inovatif animasi dan *powerpoint* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung. Pengembangan media animasi akan disajikan dalam gambar 3 dimensi dan presentasi *powerpoint* disajikan dalam bentuk gambar 2 dimensi. Subjek yang akan diteliti yaitu peserta didik kompetensi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan kelas XI DPIB 1 dan XI DPIB 2.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran animasi dan *powerpoint* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 7 Baleendah ?
2. Bagaimana perbandingan tingkat pemahaman peserta didik antara yang menggunakan media pembelajaran animasi dan yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 7 Baleendah ?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui pemahaman peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 7 Baleendah.
2. Mengetahui perbandingan tingkat pemahaman peserta didik antara yang menggunakan media pembelajaran animasi dan yang menggunakan media pembelajaran *powerpoint* pada pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 7 Baleendah.

1.5 Manfaat Penelitian

A. Manfaat teoritis:

- a. Dapat digunakan sebagai referensi ilmu pengetahuan bidang media pembelajaran. Khususnya tentang media pembelajaran animasi dan *powerpoint*, serta implikasinya terhadap pemahaman peserta didik.
- b. Dapat dijadikan acuan bagi peneliti lainnya untuk meneliti permasalahan yang sama atau penggunaan media yang sama.

B. Manfaat praktis:

- a. Bagi peserta didik, diharapkan dapat mempermudah pemahaman peserta didik pada kompetensi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan tentang materi menggambar potongan gedung pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung. Pengembangan media animasi diharapkan mampu memvisualisasikan hal-hal yang abstrak menjadi hal yang konkret/nyata.
- b. Bagi guru, sebagai acuan untuk menggunakan dan mengembangkan media pembelajaran inovatif lainnya yang dapat digunakan untuk membantu proses pembelajaran agar terciptanya proses pembelajaran yang menarik dan membuat peserta didik memahami materi yang disampaikan oleh guru.
- c. Bagi sekolah, sebagai acuan dalam proses peningkatan kualitas peserta didik agar menyediakan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan mata pelajaran khususnya mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.
- d. Bagi peneliti, sebagai acuan untuk berpikir inovatif dalam mengembangkan media pembelajaran animasi sehingga dapat bermanfaat dan digunakan untuk proses pembelajaran di kelas.

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

A. BAB I Pendahuluan

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

B. BAB II Landasan Teori

Pada bab ini memaparkan kajian pustaka tentang teori-teori yang mendukung dalam penelitian tentang media pembelajaran, media animasi, media *powerpoint*, pemahaman peserta didik, Konstruksi dan Utilitas Gedung, kajian hasil penelitian terdahulu, kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian.

C. BAB III Metode Penelitian

Pada bab ini memaparkan tentang desain penelitian, lokasi, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data, dan *story board* media pembelajaran.

D. BAB IV Temuan dan Pembahasan

Pada bab ini memaparkan tentang deskripsi data penelitian, pelaksanaan penelitian, analisis data penelitian, dan pembahasan hasil penelitian.

E. BAB V Simpulan, Implikasi dan Rekomendasi

Pada bab ini memaparkan tentang simpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan, implikasi dari penelitian, dan rekomendasi bagi beberapa pihak yang terkait dalam penelitian.