

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara (Undang-undang Republik Indonesia No. 20 Tahun 2003, Pasal 1 ayat 1). Hal tersebut berarti bahwa pendidikan merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan sadar dan terencana guna mengembangkan potensi diri peserta didik dan memiliki ilmu pengetahuan. Kegiatan yang bertujuan untuk mengembangkan potensi diri dan memiliki ilmu pengetahuan menjadikan peserta didik sebagai manusia yang berakhlak mulia dan bermanfaat bagi kehidupannya, masyarakat, bangsa dan negara.

Menurut Sanjaya (2011: 147) "Metode konvensional (metode ceramah) dapat diartikan sebagai cara menyajikan pelajaran melalui penuturan secara lisan atau penjelasan langsung kepada sekelompok siswa" Artinya peserta didik dituntut untuk lebih banyak mendengarkan penjelasan guru. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa metode ceramah atau konvensional merupakan metode pengajaran yang cara penyajiannya disajikan melalui dengan penjelasan secara langsung. Pada pelaksanaannya, metode pembelajaran konvensional yang diterapkan guru dalam proses pembelajaran kurang mampu menarik perhatian siswa. Dengan metode pembelajaran konvensional guru jauh lebih aktif dan siswa menjadi pasif. Sebagaimana yang diterapkan di banyak sekolah, media yang digunakan guru selama pembelajaran pun hanya terbatas pada buku cetak, *e-book* dan power point, sehingga kurang mampu menarik perhatian siswa. Sedangkan untuk pembelajaran yang produktif sendiri haruslah menggunakan media yang cocok dan memenuhi sehingga siswa tertarik

dengan materi yang disampaikan dan mudah diterima pula oleh siswa dengan baik. Kurangnya perhatian dan motivasi siswa serta rendahnya prestasi belajar terhadap pelajaran menjadi hambatan dalam proses pembelajaran yang menimbulkan terganggunya informasi yang seharusnya dapat diterima oleh siswa.

Di dalam Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan pada pasal 19, ayat 1, disebutkan bahwa: “Proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik”. Dari Peraturan Pemerintah di atas, maka dapat dipahami bahwa proses pendidikan dan pembelajaran pada satuan pendidikan manapun, termasuk sekolah dituntut harus diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Sehingga, untuk mewujudkan hal tersebut, maka perlu ditingkatkan kualitas dari pembelajaran agar hasil pembelajaran pun meningkat. Beranjak dari hal tersebut, guru hendaknya membuat pembelajaran lebih inovatif, yang mendorong peserta didik untuk dapat belajar dengan lebih optimal, baik ketika belajar secara mandiri maupun ketika belajar di kelas. Terlebih di masa pandemi covid-19 yang mengharuskan siswa lebih banyak belajar di rumah sehingga siswa perlu media pembelajaran yang dapat membantu mereka menerima pelajaran dengan baik. Pendidikan memiliki peranan penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia. Bagi manusia, pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang mampu untuk memudahkan, mengarahkan, mengembangkan dan membimbing manusia tersebut kepada kehidupan yang lebih baik, tidak hanya untuk diri sendiri namun juga untuk manusia lainnya.

Menurut Hasan, dkk (2021: 4) “Media adalah sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan. Suatu medium disebut sebagai media pendidikan ketika medium tersebut mentransfer pesan dalam suatu proses pembelajaran”.

Berdasarkan hal tersebut, maka dalam proses belajar mengajar agar pembelajaran efektif, diperlukan suatu media yang dapat merangsang pikiran, perasaan perhatian dan minat siswa. Dengan perangkat pembelajaran yang baik akan menuntun siswa untuk dapat meningkatkan hasil belajar dengan baik.

Menurut Hamalik (1986) yang diacu dalam Kustandi dan Sutjipto (2016: 20), “Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa”. Oleh karena itu, penting bagi guru menggunakan media pembelajaran untuk mempermudah penyampaian informasi kepada siswa sehingga keinginan, minat, motivasi, dan rangsangan pada siswa untuk belajar meningkat. Diantara media pembelajaran yang dapat digunakan adalah media pembelajaran berbasis video.

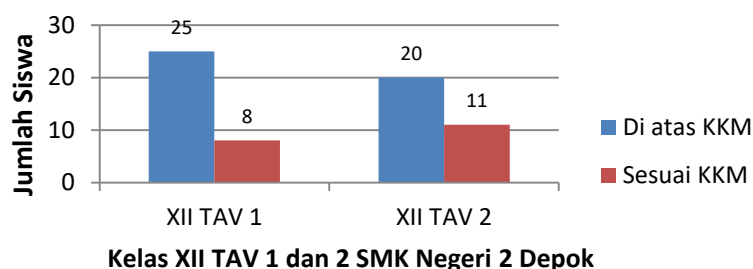
Menurut Wati (2016: 44), “Media audio visual merupakan media yang dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengomunikasikan pesan atau informasi. Dalam hal ini, media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio visual”. Artinya bahwa media video dapat menampilkan unsur gambar dan suara secara terpadu pada saat mengomunikasikan pesan-pesan pembelajaran kepada siswa.

Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio Video (P3AV) adalah kompetensi dasar yang harus dikuasai oleh siswa program studi Teknik Audio Video kaitannya dengan proses perawatan dan perbaikan peralatan elektronika dengan tujuan mengetahui prinsip kerja perawatan peralatan elektronika dan prosedur perbaikan perangkat elektronika audio video (<http://elektronikasmkn7.id/tav/>). Berdasarkan pengertian tersebut, maka Mata Pelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio Video (P3AV)

merupakan pembelajaran yang produktif, sehingga siswa perlu melihat langsung bagaimana cara melakukan perawatan dan perbaikan pada peralatan audio video.

Berdasarkan hasil penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Yunita Prastica, Muhammad Thamrin Hidayat, Syamsul Ghufron, dan Akhwani (2021) dari *Jurnal Basicedu*, Universitas Pahlawan dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran terhadap Hasil Belajar pada Mata Pelajaran Matematika Siswa Sekolah Dasar” dan penelitian terdahulu yang telah dilakukan oleh Rizka Novi Irmaningrum dan Linaria Arafatul Ilmi Uswatun Khasanah (2021) dari *TANGGAP : Jurnal Riset dan Inovasi Pendidikan Dasar*, Universitas Muhammadiyah Lamongan dengan judul “Pengaruh Media Video Terhadap Hasil Belajar Kognitif Siswa Kelas V Sekolah Dasar” diperoleh kesimpulan penelitian bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran video terhadap hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil penelitian pendahuluan yang dilakukan peneliti di kelas XII TAV pada mata pelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio Video di SMK Negeri 2 Depok, siswa mengalami kesulitan untuk memahami materi, khususnya pada Kompetensi Dasar Menganalisis Kerusakan pada Rangkaian Penala Penerima Radio. Peneliti menemukan bahwa pembelajaran yang diterapkan guru di kelas menggunakan media *slide powerpoint*, sehingga materi yang disampaikan kurang efektif dan siswa agak kesulitan memahami pelajaran. Hal tersebut dapat diketahui berdasarkan hasil belajar yaitu nilai siswa. Masih banyak siswa yang nilainya sesuai dengan KKM. Sebaran jumlah siswa yang memperoleh nilai di atas KKM dan sesuai dengan KKM ditunjukkan pada Gambar 1.1.



Gambar 1.1 Nilai Akhir Siswa Kelas XII TAV 1 dan 2 Semester Ganjil T.A 2021/2022

Dikarenakan hasil belajar siswa masih perlu ditingkatkan, maka perlu adanya media pembelajaran penunjang seperti video agar dapat memberikan kemudahan kepada siswa untuk lebih memahami pelajaran dan bisa mengulang pelajaran kembali dengan lebih mudah sehingga hasil belajar siswa pun diharapkan dapat meningkat.

Perlunya penelitian yang meneliti tentang pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa kelas XII TAV pada Mata Pelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio Video terutama pada Kompetensi Dasar Menganalisis Kerusakan pada Rangkaian Penala Radio agar dapat menyelesaikan masalah yang terjadi di sekolah, khususnya berkaitan dengan hasil belajar siswa. Adapun sekolah yang menjadi sasaran penelitian dari peneliti adalah SMK Negeri 2 Depok.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian pada latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Proses pembelajaran diterapkan di semua jenjang pendidikan, termasuk Sekolah Menengah Kejuruan (SMK).
- b. Penggunaan teknologi bagi dunia pendidikan sangat penting sebagai media atau sarana yang dapat digunakan untuk mendukung program pendidikan yang berkualitas, salah satunya sebagai media pembelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio Video.
- c. Mata Pelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio Video lebih banyak berisikan praktik sehingga perlu melihat langsung bagaimana melakukan praktik tersebut.
- d. Guru dalam melaksanakan proses pembelajaran di kelas menggunakan metode pembelajaran langsung dengan media *slide powerpoint*, sehingga perlu adanya media lain yang dapat membantu siswa memahami pelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini agar lebih terarah, terfokus, dan tidak menyimpang dari pokok penelitian ini adalah :

1. Penggunaan media pembelajaran berbasis video diterapkan pada pokok bahasan: Menganalisis kerusakan pada rangkaian penala penerima radio.

1.4 Perumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

Bagaimana pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa kelas XII TAV pada Mata Pelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio Video di SMK Negeri 2 Depok?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dibuat, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

Menganalisis informasi tentang pengaruh media pembelajaran berbasis video terhadap hasil belajar siswa Kelas XII TAV pada Mata Pelajaran Perawatan dan Perbaikan Peralatan Audio Video di SMK Negeri 2 Depok.

1.6 Kegunaan Penelitian

Kegunaan dari penelitian ini adalah :

1.6.1 Kegunaan Teoretis

1. Penelitian ini diharapkan dapat ikut berpartisipasi pada berbagai kajian dan teori yang berkenaan dengan penggunaan teknologi, informasi, dan komunikasi (TIK) pada proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video untuk meningkatkan hasil belajar siswa.

2. Memberikan alternatif data untuk penelitian lanjutan terkait dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2 Kegunaan Praktis

1. Bagi Siswa

- a. Sebagai salah satu sumber belajar siswa yang lebih praktis dan mudah bagi siswa.
- b. Diharapkan dengan penelitian ini siswa dapat mengikuti pelajaran meskipun tidak sedang di kelas dengan mengamati video agar dapat lebih memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru.

2. Bagi Guru

- a. Diharapkan dengan penelitian ini dapat memacu seorang guru agar lebih produktif dan kreatif dalam upaya meningkatkan hasil belajar siswa menggunakan media pembelajaran berbasis video.
- b. Menjadi media pembelajaran yang lebih mudah dan praktis bagi guru untuk dapat disampaikan kepada para siswanya.

3. Bagi Sekolah

Diharapkan dengan penelitian ini sekolah dapat lebih serius untuk terus berupaya meningkatkan hasil belajar siswa dengan media pembelajaran berbasis video.