

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah hal pokok yang dapat mendukung serta menuju kemajuan suatu bangsa. Melalui pendidikan, diharapkan kualitas dari suatu individu atau bahkan suatu kelompok atau komunitas dapat meningkat dengan baik. Pendidikan memegang peranan yang sangat penting untuk mencetak manusia yang profesional serta dapat bekerja secara individu maupun kelompok.

Pendidikan Menengah Kejuruan adalah pendidikan jenjang menengah yang mengutamakan pengembangan kemampuan siswa untuk melaksanakan jenis pekerjaan tertentu (Peraturan Pemerintah No. 29 Tahun 1990). Berdasarkan pada Surat Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor : 330/D.D5/KEP/KR/2017 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Nasional (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2), dan Kompetensi Keahlian (C3). Pemrograman Dasar merupakan salah satu mata pelajaran Dasar Keahlian (C1) di sekolah menengah kejuruan pada bidang keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diberikan kepada siswa kelas X. Pemrograman Dasar diajarkan sebagai pengenalan awal konsep dasar memahami cara kerja sebuah program komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman. Materi yang diajarkan pada Pemrograman Dasar diantaranya adalah pengertian algoritma, pengertian pemrograman, variabel, tipe data, konstanta, algoritma perulangan dan algoritma percabangan. Pada program keahlian Multimedia, pelajaran ini hanya diberikan saat

kelas X sebagai pemahaman dasar. Namun, pelajaran ini menjadi materi yang penting karena akan dimunculkan kembali pada saat Ujian Sekolah Berstandar Nasional (USBN) saat ujian kelulusan. Dan meskipun Pemrograman Dasar adalah pelajaran yang wajib dipelajari di program keahlian Multimedia, sedikit yang memiliki minat pada pelajaran ini. Hal tersebut terbukti melalui kuisioner dan wawancara yang dilakukan peneliti, menyatakan bahwa karakteristik pada siswa Multimedia yang lebih menyukai hal yang kreatif. Sedangkan pelajaran Pemrograman Dasar memerlukan pola berfikir logika yang tinggi dan memerlukan konsentrasi lebih dalam memahami suatu teori.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang didampingi oleh guru yang mengajar mata pelajaran pemrograman dasar pada program keahlian Multimedia di SMK Negeri 51 Jakarta dan SMK Negeri 2 Jakarta. Telah diketahui adanya masalah dalam kurangnya hasil belajar, dan dibutuhkannya media pembelajaran. Guru masih menyampaikan materi dengan menggunakan media *powerpoint* dan buku paket, hal tersebut dikarenakan belum tersedia buku paket khusus untuk sekolah kejuruan. Keterbatasan adanya buku paket atau buku pelajaran produktif untuk sekolah menengah kejuruan, membuat siswa menerima materi hanya bersumber dari apa yang disampaikan oleh guru. Padahal seharusnya siswa dapat belajar dengan materi yang utuh dan terstruktur serta menarik, sehingga materi pelajaran dapat tersampaikan dan terserap dengan baik oleh siswa.

Berdasarkan kuisioner online yang disebar kepada siswa kelas X Sekolah Menengah Kejuruan pada Program Keahlian Multimedia di SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta. Salah satu materi yang sulit adalah materi algoritma kontrol perulangan. Dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran

Muatan Nasional (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2), dan Kompetensi Keahlian (C3) Surat Keputusan Direktur Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor : 330/D.D5/KEP/KR/2017. Materi algoritma perulangan terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) 7 tentang menerapkan struktur perulangan dalam bahasa pemrograman. Untuk itu materi algoritma perulangan akan menjadi bahan penelitian untuk penulisan.

Menurut Baugh dalam Arsyad, Azhar (2010: 10) menyatakan bahwa kurang lebih 90% untuk memperoleh hasil belajar seseorang melalui indera pandang, 5% diperoleh melalui indera dengar, 5% lagi dengan indera lainnya. Dalam upaya meningkatkan mutu pendidikan melalui pemanfaatan media pada proses pembelajaran di kelas yaitu dengan penggunaan media pembelajaran berbasis video, dan menerapkan prinsip-prinsip multimedia pembelajaran di dalam video pembelajaran tersebut menjadi nilai tambahan dalam media pembelajaran tersebut.

Sesuai dengan hasil penelitian dari Akhmad Busyaeri (2016) yang mengatakan bahwa hasil penelitian yang dilakukan terhadap 27 responden yang menjadi sampel penelitian ternyata didapat 79,634% yang mengatakan sangat setuju bila pembelajaran alat pencernaan manusia dilakukan dengan menggunakan video pembelajaran, Hasil belajar siswa dengan menggunakan video pembelajaran pada materi alat pencernaan manusia di kelas V A MIN Kroya Panguragan Cirebon terhadap 27 responden yang dijadikan sampel penelitian ternyata diperoleh rata-rata hasil belajarnya mencapai 80,63.

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. Menurut Munir (2012: 295) video pembelajaran memiliki kelebihan sebagai berikut; 1) Menjelaskan keadaan nyata dari proses, fenomena atau kejadian; 2) Sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian/penjelasan; 3) Pengguna dapat melakukan perulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambar yang lebih focus; 4) Sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor; 5) Kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media *text*; 6) Menunjukkan dengan jelas suatu langkah *procedural* (misal cara melukis suatu segitiga sama dengan bantuan jangka panjang).

Richard E. Mayer (2009) menyatakan pesan multimedia dirancang dengan tata cara otak manusia bekerja akan lebih bermakna dibandingkan pesan multimedia yang tidak dirancang dengan mengikuti cara kerja otak manusia. Maka video pembelajaran ini menerapkan prinsip multimedia yang diharapkan terjadi peningkatan hasil belajar siswa terhadap pelajaran Pemrograman Dasar sehingga siswa dapat menguasai kompetensi-kompetensi yang diperlukan sebagai siswa SMK Multimedia dan dapat meningkatkan kualitas lulusan SMK Multimedia yang berkualitas. Berdasarkan latar belakang diatas telah di ketahui penyebab serta masalah yang akan diteliti, maka dilakukanlah penelitian tentang media pembelajaran yang dapat membantu hasil belajar siswa dengan judul: "Perbandingan Media Video Pembelajaran Dengan *PowerPoint* Pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik SMK Program Keahlian Multimedia."

## 1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi, yaitu:

1. Kurangnya kesadaran siswa di SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta dalam memaksimalkan penggunaan teknologi, dan memanfaatkan sumber yang sudah ada.
2. Siswa di SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta masih mengandalkan guru sebagai satu-satunya sumber informasi dalam belajar.
3. Belum ada video pembelajaran untuk materi perulangan di mata pelajaran Pemrograman Dasar Program Keahlian Multimedia.
4. Adanya media lain selain sebagai media pembelajaran berbentuk video pembelajaran yang sudah ada, namun belum diterapkan di sekolah.

## 1.3. Batasan Masalah

Untuk menjaga agar tidak berkembangnya suatu permasalahan dan keterbatasan waktu yang ada, maka penulis melakukan pembatasan masalah dari penelitian ini adalah :

- Penelitian dilakukan pada kelas X Multimedia di SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta.
- Mata pelajaran yang digunakan sebagai objek penelitian adalah mata pelajaran Pemrograman Dasar, dengan pembahasan materi untuk KD 7 tentang menerapkan struktur kontrol perulangan.
- Video yang digunakan sebagai media pembelajaran dikelas adalah video yang telah dikembangkan oleh peneliti.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah dan identifikasi masalah yang telah dipaparkan diatas maka dapat dibuat rumusan masalah, yaitu: Apakah hasil belajar siswa di SMK Negeri 51 Jakarta yang menggunakan video pembelajaran hampir sama jika dibandingkan dengan hasil belajar siswa di SMK N 2 Jakarta yang hanya menggunakan media *powerpoint* sebagai alat pembelajaran di kelas?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan perumusan masalah di atas, maka tujuan diadakannya penelitian ini yaitu: Mengetahui pengaruh hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran pada mata pelajaran Pemograman Dasar untuk program keahlian Multimedia di SMK Negeri 51 Jakarta.

#### **1.6. Kegunaan Hasil Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah Hasil dari penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan rujukan atau referensi penelitian yang sejenis untuk meneliti lebih mendalam, Menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca mengenai peningkatan hasil belajar siswa jika diajarkan menggunakan media pembelajaran yaitu dengan video pembelajaran. Dapat menjadi acuan serta referensi bagi tenaga ajar yang ingin menggunakan atau menerapkan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran, Dan dijadikan sebagai referensi bagi peneliti peneliti lain yang melakukan penelitian serupa diwaktu mendatang.