

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pada dasarnya pembelajaran merupakan proses komunikasi agar menambah informasi serta kemampuan baru yang didalam proses tersebut diperlukan media pembelajaran. Artinya di dalam proses komunikasi tersebut terjadi proses penyampaian pesan dari seseorang (sumber pesan) kepada seseorang atau sekelompok orang (penerima pesan) (Budiman, 2016).

Media diperlukan agar lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan peserta didik, sebagai alat, metode dan teknik dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah. Selain itu juga dapat menarik peserta didik untuk lebih semangat dalam belajar. Dalam proses pembelajarannya sangat beragam, contohnya seperti video pembelajaran, *Powerpoint*, dan sebagainya.

Video merupakan media elektronik yang mampu menggabungkan secara bersamaan antara teknologi audio dan visual sehingga dapat menghasilkan suatu tayangan yang dinamis dan menarik. Menurut Agustiningih, A. (2015) salah satu bentuk media pembelajaran audio-visual yang dapat menunjang proses pembelajaran adalah dengan video, karena video sangat efektif dalam menunjang proses pembelajaran baik pembelajaran secara massal, kelompok, maupun individu. Sedangkan menurut Riyana (2007), media video pembelajaran ini dapat 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. Namun ketika media pembelajaran diterapkan, tetap harus disesuaikan dengan kebutuhan pembelajaran baik dari materi pelajaran yang disampaikan, capaian dan tujuan pembelajaran, kemudahan penggunaan media, karakteristik peserta didik, sarana dan prasarana yang dimiliki sekolah, serta factor-faktor lainnya.

Selain berupa Media pembelajaran teknologi pendidikan, dapat berupa Permainan Edukatif. Permainan edukatif adalah salah satu contoh media pendidikan yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Dalam penggunaannya dapat menggunakan teknologi canggih dan sederhana untuk

mendorong peserta didik berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran dan meningkatkan pemahaman mereka tentang materi pelajaran. Permainan edukatif menjadi salah satu alat bantu pengajaran yang sangat efektif untuk membantu guru (tutor) dalam mengajar peserta didik (Saputra A. B., 2018). Pendapat ini didasarkan pada beberapa faktor: (1) peserta didik cepat menyerap informasi dan pengetahuan dari materi yang disampaikan; (2) media menggunakan gambar, video, dan animasi didalamnya; (3) interaktif; dan (4) berfokus pada pemecahan.

Salah satu permainan edukatif yang dapat diterapkan dalam pembelajaran adalah teka teki silang. Teka teki silang adalah sebuah permainan di mana pemain harus mengisi kotak-kotak kosong dengan huruf-huruf untuk membuat kata yang sesuai dengan petunjuk. Mengisi teka-teki silang, juga dikenal sebagai TTS, permainan menyenangkan dan mengajarkan pengetahuan yang bersifat umum dengan cara yang "santai".

Selama peneliti melaksanakan Program Pengalaman Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) konsentrasi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) di SMKN 2 Garut, ditemukan bahwa guru yang mengajar di jurusan DPIB SMKN 2 Garut pada pembelajaran APLPIG masih menggunakan *powerpoint* sederhana. Materi ditampilkan menggunakan proyektor LCD setelah dibuat dalam bentuk *slide PowerPoint*. Namun, setelah materi selesai, peserta didik mencatat isi materi dan mengerjakan soal-soal yang ada di buku cetak dan LKS. Banyak peserta didik kelas XI yang merasa jenuh, terlihat bosan, kurang berminat dalam mengikuti pembelajaran, serta kurang termotivasi untuk belajar. Akibatnya membuat suasana pembelajaran menjadi pasif. Selain itu materi bahan *finishing* desain interior ini hanya dipelajari dalam waktu yang singkat sehingga peserta didik kurang memahami materi tersebut. Oleh karena itu, peneliti merasa bahwa inovasi baru untuk media pembelajaran alternatif yang menyenangkan diperlukan.

Peningkatan proses kegiatan belajar mengajar yang baik, guru dituntut untuk mampu memilih dan menggunakan media pembelajaran yang bervariasi serta sesuai dengan materi yang diajarkan. Ini bertujuan agar peserta didik dapat lebih cepat untuk menangkap dan memahami dalam proses belajar. Oleh karena itu peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran alternatif yang menyenangkan untuk menarik minat peserta didik dan membantu dalam

meningkatkan motivasi belajar. Media pembelajaran ini berbentuk *flash* yang menggabungkan antara unsur audio-visual dari video pembelajaran dengan unsur permainan edukatif teka-teki silang (TTS) lalu diubah menjadi sebuah aplikasi *android*. Serta melihat bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis video dan permainan edukatif teka teki silang dalam pembelajaran. Sehingga dapat memberikan kontribusi untuk membantu peserta didik dalam memahami materi pembelajaran terutama pada materi Bahan *Finishing* Desain Interior.

Adanya perbedaan pada media yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar akan memberikan dampak yang positif baik bagi peserta didik, guru, dan institusi pendidikan, karena itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Edukatif Pada Materi Bahan *Finishing* Desain Interior di SMKN 2 Garut”.

1.2 Batasan Masalah Penelitian

1. Penelitian ini dibatasi pada materi bahan *finishing* desain interior di kelas XI konsentrasi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 2 Garut tahun 2023/2024.
2. Lokasi penelitian di SMK Negeri 2 Garut, Jl. Suherman No. 90, Jati, Kec. Tarogong Kaler, Kabupaten Garut, Jawa Barat.
3. Waktu pelaksanaan penelitian dilakukan pada Bulan Juli tahun 2023.

1.3 Rumusan Masalah Penelitian

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran berbasis video edukatif pada materi bahan *finishing* desain interior di SMKN 2 Garut?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video edukatif pada materi bahan *finishing* desain interior di SMKN 2 Garut?
3. Bagaimanakah tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video edukatif pada materi bahan *finishing* desain interior di SMKN 2 Garut?

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang pengembangan media pembelajaran berbasis video edukatif pada materi bahan *finishing* desain interior di SMKN 2 Garut.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video edukatif pada materi bahan *finishing* desain interior di SMKN 2 Garut.
3. Mengetahui tanggapan peserta didik terhadap media pembelajaran berbasis video edukatif pada materi bahan *finishing* desain interior di SMKN 2 Garut.

1.5 Manfaat Penelitian

1. Bagi Peserta Didik

Diharapkan bahwa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis video edukatif ini, peserta didik menjadi lebih termotivasi untuk mempelajari topik yang sulit dipahami, yang pada nantinya dapat meningkatkan prestasi belajar peserta didik.

2. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam menyajikan materi pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran berbasis video edukatif.

3. Bagi Sekolah

Menambah media pembelajaran berbasis video edukatif sebagai pemenuhan dokumen kurikulum.

4. Bagi Peneliti

Menambah wawasan dan pengetahuan cara mengembangkan media pembelajaran yang menarik, serta menjadi bekal ketika menjadi pendidik di masa mendatang.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika ini merupakan gambaran secara umum mengenai isi dari skripsi ini. Sistematika penulisan skripsi ini mengacu pada pedoman karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2021. Adapun sistematika penulisan skripsi ini disusun sebagai berikut.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini menjelaskan mengenai latar belakang masalah yang akan diangkat sebagai penelitian, batasan masalah penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini menjelaskan tentang landasan-landasan teori, definisi serta konsep dasar mengenai media pembelajaran, Media Video Edukatif, Capaian Pembelajaran, Materi Bahan *Finishing* Desain Interior, dan kajian Penelitian Terdahulu.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini menjelaskan tentang metode penelitian yang digunakan untuk penelitian, yaitu desain penelitian, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, prosedur penelitian, serta analisis data penelitian.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini menjelaskan mengenai hasil penelitian yang telah dilaksanakan, isi dari bab ini meliputi temuan penelitian proses pengembangan media menggunakan ADDIE atau *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Serta pembahasan penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN SARAN

Bab ini menjelaskan mengenai kesimpulan penelitian yang diperoleh dari hasil pembahasan yang berkaitan dengan judul skripsi. Dilanjutkan dengan saran berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.