

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era Globalisasi merupakan masa perubahan yang berpengaruh bagi seluruh penjuru dunia serta memberikan pengaruh yang besar terhadap kehidupan manusia. Pada era ini, proses globalisasi memengaruhi berbagai faktor seperti politik, ekonomi, sosial budaya, kemajuan teknologi, dan pendidikan. Globalisasi memberikan dampak yang signifikan terhadap pendidikan dengan meningkatkan standar pendidikan dan memberikan kebutuhan teknologi yang dibutuhkan oleh setiap individu dalam proses pendidikan dan berkaitan dengan pemanfaatan teknologi (Saodah et al., 2020). Dapat diartikan bahwa kualitas dalam pembelajaran sangat dibutuhkan pada era globalisasi, karena pembelajaran semakin berkembang dan tidak terfokus kepada satu arah saja. Maka dari itu teknologi memiliki pengaruh yang besar terhadap pendidikan karena dapat memudahkan pembelajaran dan menjadikan teknologi sebagai komponen utama dalam kualitas pembelajaran.

Pengaruh teknologi dan informasi di Indonesia telah diatur dalam Undang-undang No. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) “Bahwa kemerdekaan menyatakan pikiran dan kebebasan berpendapat serta hak memperoleh informasi melalui penggunaan dan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi ditujukan untuk memajukan kesejahteraan umum, dan mencerdaskan kehidupan bangsa serta memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum bagi pengguna dan penyelenggara system elektronik”. Berdasarkan isi Undang-undang No. 19 Tahun 2016 Agustinah & Indriyani (2019) berpendapat bahwa globalisasi dapat memengaruhi adanya kemajuan teknologi dan informasi, sehingga pemerintah Indonesia akan mendukung kemajuan ini demi terciptanya Indonesia yang memudahkan setiap individu dalam melakukan pekerjaan dan mengerjakan tugas yang didapatkan.

Kemudahan yang diciptakan dengan adanya teknologi membuat semua pihak harus memilah terhadap pemanfaatan yang diciptakan dari teknologi informasi. Jaringan internet yang tersedia akibat adanya teknologi dapat memengaruhi lingkungan sekitar terutama jika dikaitkan dengan pendidikan. Internet dapat dimanfaatkan sebagai sarana pendukung dalam pembelajaran sehingga inovasi yang bermanfaat akan diciptakan untuk kemajuan sekolah dan pendidikan, hal ini dapat memberikan optimisme bagi sekolah agar tidak terjadinya ketertinggalan dalam menerapkan kecanggihan teknologi yang dapat memfasilitasi proses pembelajaran agar lebih efisien dan efektif (Maritsa et al., 2021). Pemanfaatan teknologi ini semakin berjalan dengan baik dan berpengaruh terhadap pendidikan dengan menghasilkan konsep pembelajaran yang memanfaatkan peran media sebagai sumber belajar. Teknologi yang digunakan memiliki fungsi untuk mempermudah menyampaikan informasi.

Jika sebagian besar teknologi yang dimanfaatkan dengan baik oleh guru, maka teknologi dapat memengaruhi peserta didik dalam pembentukan sudut pandang yang sama mengenai manfaat yang dihasilkan oleh teknologi terhadap pendidikan. Teknologi yang telah ada dapat dimanfaatkan dengan baik untuk proses pembelajaran baik oleh guru maupun peserta didik. Dengan adanya teknologi, pembelajaran yang dilakukan tidak terpaku pada interaksi tatap muka tetapi peserta didik dapat belajar mandiri dengan teknologi yang disediakan. Namun yang dikhawatirkan adalah terciptanya dampak negatif dari teknologi terhadap proses pembelajaran yaitu adanya proses kenakalan remaja yang dapat dilihat oleh masyarakat dan dapat menunjukkan penurunan kualitas pendidikan (Listiana, 2021).

Dengan diterapkannya teknologi dalam pendidikan dan memengaruhi inovasi pembelajaran, maka inovasi yang tercipta akan semakin berkembang. Dilansir oleh UNESCO pada tahun 1996 pada jurnal yang berjudul “*The International Commission On Education for the Twenty First Century*” terdapat empat pilar yang dapat memengaruhi proses pembelajaran sehingga pendidikan akan terus berinovasi. Empat pilat tersebut terdiri dari *Learning to know* (belajar

untuk menguasai pengetahuan), *Learning to do* (belajar untuk mengetahui keterampilan), *Learning to be* (belajar untuk mengembangkan diri), *Learning to live* (belajar untuk hidup bermasyarakat). Empat pilar tersebut dapat terpenuhi dalam era globalisasi hingga saat ini, jika guru yang berperan sebagai tenaga pendidik dapat menguasai dan memahami penggunaan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran yang dilakukan (Evans & Pawlina, 2022).

Learning to know yang berkaitan dengan ranah kognitif merupakan aspek yang paling penting terhadap keberhasilan pembelajaran dan menentukan keberhasilan aspek lainnya. Kognitif merupakan ranah yang dihasilkan dari penggunaan akal setiap individu, ketika mereka menggunakan kemampuan berfikirnya maka aspek kognitif yang baik akan tercipta. Tanpa adanya kemampuan setiap individu untuk berfikir, maka bisa disimpulkan bahwa kemampuan dalam mengaplikasikan akan sulit dilakukan dan pesan moral dari lingkungan sekitar akan sulit untuk dipahami. Pengembangan kemampuan kognitif harus dijadikan perhatian yang lebih dan harus diberikan dorongan agar setiap individu dapat berfikir logis dan kritis (Hatip & Setiawan, 2021). Artinya kemampuan setiap individu dalam ranah kognitif merupakan kemampuan utama yang harus diciptakan agar setiap individu bisa memahami ranah lainnya seperti ranah afektif dan psikomotorik, karena kognitif berkaitan langsung dengan akal manusia yang digunakan untuk melakukan hal-hal lainnya.

Berkaitan dengan penggunaan teknologi dalam pembelajaran yang dapat menciptakan kemampuan kognitif, dibutuhkan sumber teknologi sebagai pendukung. Banyak sumber teknologi informasi dan komunikasi yang bisa digunakan seperti gadget, computer, internet, *e-mail* yang memiliki manfaat sebagai media pembelajaran bagi pendidikan, namun tidak sepenuhnya dapat dimanfaatkan dengan optimal karena adanya keterbatasan dalam kemampuan penggunaan. Dalam kenyataannya, sumber teknologi informasi dan komunikasi memiliki potensi yang baik dalam meningkatkan keberagaman proses pembelajaran jika dimanfaatkan dengan baik. (Maritsa et al., 2021). Contoh sederhananya adalah adanya interaksi berkomunikasi satu sama lain melalui

media teknologi yang diakibatkan adanya keterbatasan ruang pembelajaran dan adanya pemberian layanan pendidikan. Selain itu, internet dapat digunakan sebagai sumber dalam pencarian informasi yang tidak didapatkan ketika proses pembelajaran (Saerang et al., 2023).

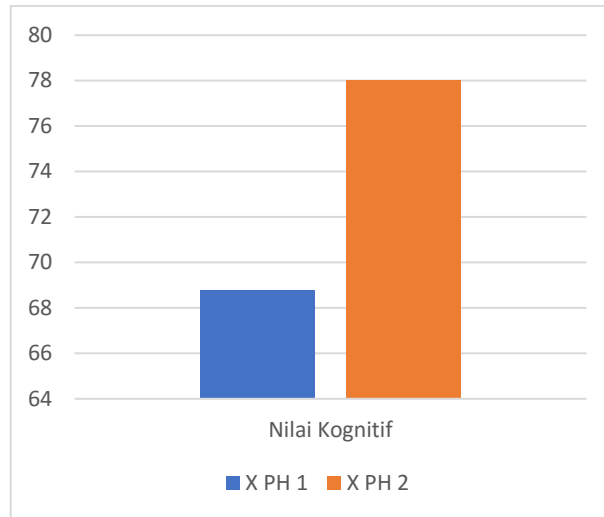
Teknologi yang berhasil digunakan secara efektif oleh guru dalam proses pembelajaran maka dapat dianggap sebagai penggunaan teknologi yang berhasil. Kenyataan di lapangan, masih banyak guru yang hanya terfokus kepada penyampaian pembelajaran satu arah, sehingga dapat disimpulkan bahwa teknologi tidak sepenuhnya dimanfaatkan untuk proses pembelajaran. Menurut Wordltop20.or pada tahun 2023, Pendidikan di Indonesia menempati urutan ke-67 dari 209 negara lainnya. Hal ini mengindikasikan bahwa kualitas pendidikan di Indonesia masih kurang optimal dan menjadi tantangan yang besar bagi Indonesia dalam bidang pendidikan. (Qiso et al., 2023). Berkaitan dengan sistem pendidikan di Indonesia, keberhasilan peserta didik dalam mencapai peningkatan pembelajaran ditentukan oleh kualitas guru. Hal ini menunjukkan bahwa ada harapan yang ditempatkan pada guru untuk menyajikan materi yang efektif dan tidak ketinggalan zaman (Saerang et al., 2023). Pada dasarnya, guru memiliki peran penting untuk memecahkan suatu permasalahan yang terjadi agar tidak adanya kejenuhan dalam pembelajaran. Maka dari itu, diperlukannya guru yang memahami teknologi sebagai daya dukung pembelajaran. Guru dapat merancang, Mengembangkan, dan membuat konsep pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran.

Salah satu pemanfaatan teknologi adalah dengan adanya media pembelajaran yang variatif seperti video pembelajaran yang bisa digunakan untuk penyampaian materi. video pembelajaran memiliki 4 fungsi dalam proses pembelajaran. (1) fungsi atensi, video pembelajaran berperan sebagai daya tarik untuk mengarahkan konsentrasi; (2) fungsi afektif, video pembelajaran berperan untuk meningkatkan emosi dan sikap; (3) fungsi kognitif, video pembelajaran berperan untuk mencapai tujuan pembelajaran dengan memahami materi dan mengingat informasi yang terbentuk dalam suatu gambar bergerak; (4) fungsi

kompensatoris, video pembelajaran berperan sebagai pemberian informasi kepada peserta didik yang kemampuannya lemah dalam menangkap informasi (Retnawari et al., 2023).

Dalam penggunaan video pembelajaran, kesulitan dalam penangkapan materi yang hanya dilakukan melalui berbicara akan teratasi. Maka dari itu, penggunaan video pembelajaran dapat memudahkan dalam penyampaian ketika adanya keterbatasan berbicara, karena kemampuan berbahasa yang mudah dimengerti harus menggunakan perantara media pembelajaran yang terdiri atas *audio* dan *visual* sehingga peserta didik mudah memahami materi yang disampaikan (Irwanto, 2019).

Berdasarkan pengamatan sementara di kelas X Perhotelan mata pelajaran Dasar-dasar Kejuruan Perhotelan, terdapat indikasi kurangnya pemanfaatan media video pembelajaran di SMKN 15 Bandung. Hal ini menyebabkan peserta didik tidak terfokus pada materi yang disampaikan sehingga berpengaruh terhadap penilaian kognitif peserta didik.. hal ini ditunjukkan dengan banyaknya hasil belajar nilai kognitif yang diperoleh oleh peserta didik tergolong masih dalam kategori cukup rendah yaitu berada tidak jauh dari standar kriteria ketuntasan minimal mata pelajaran dasar-dasar kejuruan perhotelan yaitu 78. Rata-rata hasil belajar nilai kognitif peserta didik kelas XI PH 1 yaitu sebesar 65,76 dan XI PH 2 yaitu sebesar 78,03 hal ini menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh masih belum maksimal karena berada di angka yang tidak jauh dari standar kriteria ketuntasan. Mengenai nilai kognitif peserta didik dapat dilihat pada diagram 1.1



Gambar 1. 1 Diagram Nilai Kognitif

Berkaitan dengan penelitian terdahulu oleh (Majiid & Kristanto, 2021) yang menunjukkan hasil bahwa media video pembelajaran telah terbukti meningkatkan hasil peserta didik pada mata pelajaran *Front Office*. Maka dari itu, Berdasarkan latar belakang atas permasalahan yang ditemukan, peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul “Peran Media Video Pembelajaran Sebagai Upaya Meningkatkan Hasil Kognitif Peserta Didik Kelas X Perhotelan di SMKN 15 Bandung”.

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penerapan media video pembelajaran terhadap peningkatan hasil kognitif peserta didik kelas X perhotelan pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan perhotelan di SMKN 15 Bandung?
2. Bagaimana perbedaan hasil kognitif peserta didik kelas X perhotelan pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan perhotelan antara media video pembelajaran dengan media pembelajaran konvensional?

3. Bagaimana efektivitas penggunaan media video pembelajaran terhadap peningkatan hasil kognitif peserta didik kelas X Perhotelan pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan perhotelan di SMKN 15 Bandung?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian yang didasarkan pada rumusan masalah adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui penerapan media video pembelajaran terhadap peningkatan hasil kognitif peserta didik kelas X perhotelan pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan perhotelan di SMKN 15 Bandung.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil kognitif peserta didik kelas X perhotelan pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan perhotelan antara media video pembelajaran dengan media pembelajaran konvensional.
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video pembelajaran terhadap peningkatan hasil kognitif peserta didik kelas X perhotelan pada mata pelajaran dasar-dasar kejuruan perhotelan di SMKN 15 Bandung.

1.4 Manfaat Penelitian

Terdapat beberapa manfaat hasil penelitian ini yaitu:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Berdasarkan tuntutan abad ke-21, teknologi harus dikuasai khususnya pada bidang pendidikan. Media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi contohnya seperti media video pembelajaran bisa dijadikan sebagai referensi mengenai penggunaan media video pembelajaran dalam meningkatkan hasil kognitif peserta didik.

1.4.2 Manfaat Praktis

Berdasarkan solusi untuk memecahkan suatu permasalahan, manfaat praktis dapat memberikan penjelasan terkait manfaat yang dapat memecahkan permasalahan tersebut sehingga peneliti dapat memberikan solusi yang berguna

1.4.2.1 Bagi Peserta Didik

Berdasarkan proses pembelajaran, dapat meningkatkan nilai kognitif dan dapat mengembangkan kepercayaan diri dalam mengerjakan tes atau tugas karena telah mendapatkan materi dengan penyampaian yang menarik berupa video pembelajaran.

1.4.2.2 Bagi Guru

Berdasarkan penelitian ini, peneliti mengharapkan adanya manfaat berupa pembiasaan guru menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik sehingga peserta didik dapat menguasai materi saat pembelajaran.

1.4.2.3 Bagi Sekolah

Berdasarkan penelitian ini, peneliti memberikan rekomendasi kepada SMKN 15 Bandung dengan memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran seperti penggunaan video pembelajaran yang mencakup audio dan visual khususnya pada mata pelajaran dasar kejuruan perhotelan agar materi yang disampaikan lebih mudah dipahami oleh peserta didik.

1.4.2.4 Bagi Peneliti

Berdasarkan penelitian ini, peneliti studi ini akan memberikan informasi yang bermanfaat terhadap penggunaan video pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dikelas.

1.4.3 Struktur Penelitian

Penelitian ini menggunakan penulisan sistematis yang terdiri dari lima bab, agar mudah dipahami oleh pembaca. Dengan susunan sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Dalam pembuatan BAB 1 yaitu Pendahuluan. Peneliti menjabarkan terkait :

- a) latar belakang dari penelitian yang dilakukan dengan menjelaskan mengenai era globalisasi yang mempengaruhi kualitas pendidikan, lalu dikaitkan dengan pemanfaatan teknologi yang dilakukan oleh guru sebagai pengelola kelas sehingga aspek kognitif dapat terpenuhi
- b) Rumusan masalah terkait penerapan video pembelajaran, perbedaan hasil kognitif dari penggunaan media video pembelajaran dan media konvensional, serta efektivitas penggunaan video pembelajaran. Beserta tujuan dari penelitian yang berkaitan dengan rumusan masalah
- c) Manfaat yang akan diperoleh dari penelitian dimulai dari manfaat teoritis hingga manfaat praktis untuk peserta didik, guru, sekolah, dan peneliti.
- d) Struktur penelitian terkait isi dari skripsi dimulai dari bab I hingga bab V

2. Bab II Kajian Pustaka

Dalam pembuatan BAB II yaitu berkaitan dengan teori. Peneliti menjabarkan terkait:

- a) teori-teori yang mendukung permasalahan penelitian seperti teori perkembangan kognitif piaget, definisi, karakteristik, manfaat, jenis media pembelajaran. Lalu teori yang berkaitan dengan definisi, karakteristik, manfaat dari media video pembelajaran. Dan juga teori yang berkaitan dengan definisi, klasifikasi, dan faktor yang mempengaruhi hasil kognitif. Selain itu dijelaskan juga terkait mata pelajaran dasar-dasar kejuruan perhotelan.
- b) Kajian empirik hasil penelitian terdahulu dengan 3 jurnal internasional dan 12 jurnal nasional yang berisi nama peneliti, judul, tahun penelitian, metode penelitian, dan hasil penelitian

- c) Kerangka pemikiran dan hipotesis penelitian yang berkaitan dengan penerapan media video pembelajaran untuk meningkatkan hasil kognitif

3. Bab III Metode Penelitian

Dalam pembuatan BAB III yaitu metode dan desain penelitian. Peneliti menjabarkan terkait:

- a) Metode digunakan pada penelitian yaitu metode penelitian kuantitatif dengan kuasi eksperimen dengan desain penelitian *pre post control group*
- b) Sampel dari peserta didik kelas X Perhotelan di SMKN 15 Bandung dan waktu penelitian pada bulan September-November 2023 , instrumen penelitian berupa 20 soal pilihan ganda, uji instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data

4. Bab IV Hasil Temuan dan Pembahasan

Dalam pembuatan BAB IV yaitu hasil temuan penelitian dan pembahasan. Peneliti menjabarkan terkait:

- a) Hasil dari penelitian yang telah diuji dan pembahasan mengenai gambaran umum penelitian, deskripsi data, analisis data yang dapat disimpulkan bahwa terdapat dalam penerapan media video pembelajaran terhadap hasil kognitif peserta didik kelas X Perhotelan terdapat perbedaan dan efektivitas

5. Bab V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Dalam Pembuatan BAB V yaitu kesimpulan dan saran. Peneliti menjabarkan terkait:

Bangkit Kharisma Insan Pengayom, 2024

PENERAPAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN SEBAGAI UPAYA MENINGKATKAN HASIL KOGNITIF PESERTA DIDIK KELAS X PERHOTELAN DI SMKN 15 BANDUNG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

- a) Simpulan yang berkaitan dengan hasil yang dapat disimpulkan dari penelitian, implikasi, serta rekomendasi hasil penelitian untuk lembaga pendidikan, pendidik, dan peneliti.