

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan faktor prioritas yang harus didapatkan setiap manusia secara merata. Seperti yang sudah tercantum dalam pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia tahun 1945, salah satu tujuan terbentuknya suatu pemerintahan Negara Indonesia adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa. Kemudian dalam pasal 28C ayat 1 disebutkan juga bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia. Selanjutnya, pendidikan diatur dalam 1 bab khusus, yaitu pada bab XIII, bab pendidikan dan kebudayaan dari pasal 31 hingga pasal 32. Oleh karena itu, setiap Bangsa Indonesia berhak mendapatkan pendidikan yang layak, karena pendidikan yang tidak ada habisnya ini merupakan salah satu hal penting yang harus didapatkan dalam kehidupan manusia sehingga seseorang itu menjadi sosok yang terdidik (Alpian et al., 2019)

Setidaknya, dibutuhkan 2 faktor untuk menunjang keberlangsungan pendidikan agar ilmu yang diajarkan dapat tersampaikan kepada peserta didik, yaitu media pembelajaran, dan strategi pembelajaran yang terdiri dari pendekatan, metode, dan model. Menerapkan strategi pembelajaran saja tidak cukup jika tidak menggunakan media pembelajaran, begitu pula sebaliknya. Sebagus apapun media yang digunakan, ilmu yang akan disampaikan tidak dapat diraih oleh siswa jika tidak ada strategi pembelajaran yang mumpuni. Strategi yang efektif, baik, dan menyenangkan pula dapat merancang murid lebih mudah menghadapi dan menyerap ilmu yang diajarkan (Yuangga & Sunarsi, 2020).

Dalam prakteknya, kita dihadapkan dengan beberapa masalah. Dari media yang terbatas, hingga pemahaman sebagian siswa yang kurang mengerti akan ilmu yang diajarkan. Ini merupakan tantangan bagi seluruh guru agar pendidikan dapat disalurkan secara merata dan tepat sasaran. Pada zaman revolusi industri 4.0 di abad 21 ini, segala aspek dalam penerapannya menggunakan sistem yang terdigitalisasi.

Kemajuan teknologi meningkat sangat pesat seiring berjalannya waktu. Maka dari itu, selain membutuhkan sarana dan strategi pembelajaran yang inovatif, mata pelajaran yang berkaitan dengan IT (*Information and Technology*) harus diutamakan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan adalah dengan melalui video demonstrasi. Penggunaan video demonstrasi sebagai media pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting dalam konteks pendidikan modern saat ini. Dengan kemajuan teknologi dan akses yang semakin mudah terhadap perangkat digital, video demonstrasi menawarkan cara yang efektif untuk menyampaikan informasi kompleks dengan cara yang lebih visual dan interaktif. Video memungkinkan siswa untuk melihat konsep-konsep yang diajarkan dalam tindakan nyata, memfasilitasi pemahaman yang lebih baik dan memperkuat retensi informasi. Selain itu, penggunaan video demonstrasi dapat membantu mengatasi kendala belajar yang disebabkan oleh perbedaan gaya belajar siswa, karena dapat disesuaikan dengan berbagai preferensi belajar individu, mulai dari visual, auditori, hingga kinestetik. Dengan demikian, penggunaan video demonstrasi tidak hanya memperkaya pengalaman belajar siswa, tetapi juga meningkatkan efektivitas pembelajaran secara keseluruhan.

Penggunaan video demonstrasi sebagai media pembelajaran telah terbukti efektif menurut penelitian yang dilakukan oleh Anannata (2022). Dalam penelitian tersebut, siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan konten pembelajaran tersebut, dengan rata-rata persentase respon siswa sebesar 90%, yang termasuk ke dalam kategori sangat baik. Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Fushshilat (2015) juga menunjukkan hasil yang sejalan. Hasil penelitian tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa yang signifikan, ditandai dengan penguatan (gain) hasil belajar siswa sebesar 47.51%. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan video tutorial sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran pemrograman komputer dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Agar media pembelajaran yang digunakan lebih baik, maka perlu ditunjang dengan model pembelajaran. Model pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah model pembelajaran berbasis masalah, atau *Problem-Based Learning*.

Problem-Based Learning sendiri, atau biasa disingkat sebagai PBL, adalah proses belajar pemikiran kritis dan pemecahan masalah dalam konteks nyata (Glazer, 2001). Dalam PBL, siswa menggunakan "pemicu" dari kasus masalah atau skenario untuk menentukan tujuan pembelajaran mereka sendiri (Wood, 2003). Bagian penting dari pedagogi PBL adalah memastikan bahwa siswa berada dalam posisi untuk mengisi potensi 'celah dalam area mata pelajaran', jika atau saat diperlukan nantinya (De Graaf & Kolmos, 2003).

Dengan uraian yang telah dijelaskan di atas, maka penelitian ini menggunakan judul "Video Pembelajaran dengan Model PBL untuk Meningkatkan Pemahaman Kognitif Siswa pada Mata Pelajaran Informatika".

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

- 1) Bagaimana perancangan video demonstrasi yang dapat meningkatkan pemahaman kognitif siswa?
- 2) Bagaimana peningkatan pemahaman siswa setelah menyaksikan video demonstrasi tersebut?
- 3) Bagaimana respon siswa terhadap pembelajaran dengan bantuan video demonstrasi pada mata pelajaran informatika?

1.3 Batasan Masalah

Pembatasan suatu masalah digunakan untuk menghindari adanya penyimpangan maupun pelebaran pokok masalah agar penelitian tersebut lebih terarah dan memudahkan dalam pembahasan sehingga tujuan penelitian akan tercapai. Beberapa batasan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Penelitian ini dilaksanakan di SMK Negeri 12 Bandung Jurusan Teknik Elektro Kelas X TE 2
- 2) Mata pelajaran informatika kelas X Jurusan Teknik Elektro Sekolah Menengah Kejuruan dengan elemen Algoritma dan Pemrograman dan materi diagram alir
- 3) Proses pembelajaran di kelas menggunakan metode demonstrasi

1.4 Tujuan Penelitian

Dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk merancang rancang bangun multimedia interaktif yang

dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran informatika di SMK kelas X.

Secara khusus tujuan penelitian ini meliputi :

- 1) Merancang video demonstrasi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran informatika
- 2) Menganalisis peningkatan pemahaman siswa dengan menggunakan video demonstrasi
- 3) Mengetahui respon siswa terhadap pembelajaran dengan menggunakan video demonstrasi pada mata pelajaran informatika

1.5 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat diperoleh manfaat sebagai berikut :

- 1) Manfaat Teoritis :

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan khususnya bidang ilmu Teknologi, Informasi dan Komunikasi di Indonesia. Rancang bangun yang didapatkan dari penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi guru-guru untuk dijadikan sebagai referensi demonstrasi.. Rancang bangun ini diharapkan dapat meningkatkan semangat belajar siswa sehingga siswa dapat lebih memahami materi yang diajarkan.

- 2) Manfaat Praktis :

- a) Bagi Penulis, hasil penelitian ini dapat menjadi bekal untuk penulis di dunia Pendidikan sebagai calon guru.
- b) Bagi Guru, guru dapat mengetahui media video demonstrasi yang baik, bagus, dan tepat untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- c) Bagi Siswa, siswa dapat memahami mata pelajaran informatika dengan lebih mudah dan lebih baik dari biasanya, karena bahan ajar dirancang lebih baik untuk menarik semangat belajar siswa.
- d) Bagi umum, sebagai referensi untuk merancang video demonstrasi yang dapat meningkatkan pemahaman siswa melalui metode demonstrasi.

1.6 Sistematika Penulisan Skripsi

Sistematika penulisan skripsi ini berisi rincian tentang urutan penulisan dari setiap bab dan bagian bab dalam skripsi, mulai dari bab 1 hingga bab terakhir. Dalam penelitian ini, memiliki susunan sesuai dengan Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2019.

Berikut sistematika penulisan penelitian dari proposal skripsi ini :

1) Bab I Pendahuluan

Bab I dalam penelitian ini terdiri dari : Latar belakang penelitian, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, , manfaat/signifikansi penelitian, definisi operasional dan struktur organisasi skripsi.

2) Bab II Kajian Pustaka

Bab II menjelaskan teori-teori yang terkait dan mendukung untuk menunjang penelitian ini.

3) Bab III Metode Penelitian

Bab III berisi mengenai metode penelitian yang digunakan, hal-hal yang menunjang untuk pengambilan data, dan instrument-instrumen yang dibutuhkan.

4) Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan

Bab IV mencakup pembahasan hasil penelitian dan analisis data, dengan menyajikan data yang diperoleh dari penelitian dan mendiskusikan temuan yang relevan. Selain itu, peneliti menyusun instrumen penelitian berupa soal, materi, dan video demonstrasi yang kemudian divalidasi oleh para ahli. Setelah tahap analisis dan validasi selesai, peneliti mempresentasikan dan menganalisis data yang diperoleh dari kegiatan penelitian.

5) Bab V Kesimpulan dan Saran

Bab V memuat kesimpulan dari hasil penelitian yang telah dilaksanakan. Bab ini juga menyajikan saran-saran bagi peneliti berikutnya yang akan mengembangkan penelitian ini lebih lanjut, sehingga dapat menjadi acuan untuk perbaikan penelitian selanjutnya.