

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kurikulum merdeka merupakan kurikulum dengan pembelajaran yang beragam dan berinovasi dalam Pendidikan, memberi kebebasan kepada siswa dalam memilih minat belajar mereka, guru diberi keleluasaan dalam menggunakan media pembelajaran, menyesuaikan dengan kebutuhan dan minat bakat siswa. Hal ini tentu demi terwujudnya tujuan kurikulum merdeka yaitu menciptakan pendidikan yang kreatif dan berinovasi dengan menekankan pada pengembangan minat bakat siswa dan karakter siswa sesuai dengan nilai-nilai Pancasila. Kebijakan struktur kurikulum merdeka SMK/MAK yang dikeluarkan oleh Kemendikbud-Ristek di tahun 2022 bahwa: “*Struktur mata pelajaran dua bagian utama yaitu mata pelajaran umum (A) dan mata pelajaran kejuruan (B)*”. Mata Pelajaran Kejuruan adalah sekumpulan pelajaran yang dirancang untuk mengembangkan peserta didik agar memiliki keterampilan yang sesuai dengan tuntutan dunia kerja serta pengetahuan dalam bidang ilmu, teknologi, seni dan budaya.

Sekolah Menengah Kejuruan merupakan sekolah yang menerapkan program keahlian sehingga siswa diarahkan untuk memilih jurusan sesuai dengan minat keahliannya. Begitu juga dengan SMK Negeri 7 Baleendah, sekolah ini memiliki beberapa jurusan keahlian salah satunya *Design Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB)*. Jurusan DPIB menyediakan fasilitas untuk siswa belajar mengenai bangunan yang mana lulusan ini akan diarahkan pada program keahlian teknik sipil dan teknik arsitektur. Siswa akan mempelajari mata pelajaran umum dan mata pelajaran kejuruan.

Mata pelajaran kejuruan merupakan mata pelajaran yang mempelajari ilmu kejuruan berfungsi untuk meningkatkan kompetensi siswa yang dibutuhkan di dunia kerja, terdapat beberapa mata pelajaran yang termasuk pada kelompok mata pelajaran kejuruan salah satunya yaitu mata pelajaran pilihan. Mata pelajaran pilihan DPIB yang dipelajari siswa kelas XI adalah *3D Modeling, Rendering, dan Design Graphic*, mata pelajaran ini adalah mata pelajaran baru yang diterapkan pada tahun 2023. Adanya mata pelajaran ini dikarenakan kebijakan dari kurikulum

merdeka yang dimana sekolah harus menyediakan mata pelajaran pilihan sesuai dengan program jurusannya.

Mata Pelajaran Pilihan adalah mata pelajaran yang harus dipilih oleh peserta didik sesuai dengan kemampuan dan keterampilan mereka, untuk mendukung pengembangan diri, baik untuk berwirausaha, bekerja pada bidang yang relevan, maupun melanjutkan pendidikan. Kebijakan ini memberikan siswa kewenangan untuk memilih mata pelajaran pilihan kejuruan di konsentrasi pilihannya, mata pelajaran kejuruan lintas konsentrasi keahlian, mata pelajaran umum, atau mata pelajaran kelompok pilihan yang diajarkan di fase F SMA/MA. Begitu juga pada mata pelajaran pilihan *3D Modeling, Rendering, dan Design Graphic* ini bisa di pilih oleh siswa jurusan DPIB maupun jurusan lain. Pada mata pelajaran ini terdapat 63 siswa dari jurusan yang berbeda yaitu DPIB, TKR, TSM, dan RPL.

Mata pelajaran *3D Modeling, Rendering, dan Design Graphic* merupakan mata pelajaran yang mengajarkan siswa mengoperasikan *software* seperti *SketchUp, Enscape, dan platform Canva*. Namun, di dalam pembelajaran beberapa siswa memiliki kesulitan dalam memahami materi dan mengoperasikan *software*. Pemahaman yang kurang menjadikan guru kewalahan dalam menjelaskan secara berulang-ulang. Ditambahnya waktu yang telah ditetapkan sekolah dirasa masih belum cukup untuk mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

Berdasarkan pengamatan peneliti selama pembelajaran selama Program Penguatan Pengalaman Profesional Kependidikan (P3K), yang menjadi sebab kurangnya pemahaman siswa yaitu banyak siswa yang tertinggal, dikarenakan beberapa siswa pindah mata pelajaran pilihan disaat pembelajaran telah berjalan beberapa minggu, dan waktu pembelajaran belum cukup untuk mengajar siswa yang baru masuk juga siswa yang sedang ber progres, sehingga konsekuensinya adalah tertinggal pelajaran. Oleh karena itu, untuk mencapai tujuan pembelajaran diperlukan media pembelajaran yang dapat memenuhi kebutuhan siswa agar mereka lebih tertarik pada proses pembelajaran. Dari permasalahan tersebut peneliti mencari solusinya dengan mengembangkan media pembelajaran video tutorial.

Manfaat menggunakan video sebagai media pembelajaran antara lain dapat diterima lebih merata oleh siswa, baik untuk menjelaskan suatu proses, efektif

waktu, realistis, dan dapat di tonton berulang kali sesuai kebutuhan, serta video yang menarik dapat memberikan rasa antusias siswa dan dapat mempengaruhi sikap siswa (Rusman 2012). Penerapan media video tutorial sebagai media pembelajaran bertujuan untuk mencapai capaian pembelajaran yang telah ditetapkan, dan sesuai dengan tuntutan Kurikulum Merdeka, yang membebaskan pendidik untuk menggunakan media pembelajaran sesuai dengan kebutuhan siswa.

Berdasarkan beberapa penjelasan tersebut, maka media pembelajaran pada mata pelajaran *3D Modeling, Rendering, dan Design Graphic* perlu dikembangkan berupa media video tutorial bagi siswa kelas XI di SMK Negeri 7 Baleendah.

1.2 Identifikasi Masalah

Peneliti perlu mengidentifikasi permasalahan-permasalahan yang timbul dalam penelitian untuk memastikan penelitian berjalan dengan jelas dan terarah. Berikut adalah identifikasi masalah dalam penelitian ini:

1. Pemanfaatan media yang kurang optimal pada mata pelajaran *3D Modeling, Rendering, dan Design Graphic*
2. Pembelajaran kurang menarik sehingga siswa kurang memperhatikan dan kurang paham terhadap materi
3. Pemahaman siswa yang kurang menjadikan guru kewalahan dalam menjelaskan secara berulang-ulang.

1.3 Batasan Masalah

Terdapat Batasan Masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan pada kelas *3D Modeling, Rendering, dan Design Graphic* di SMK Negeri 7 Baleendah
2. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan media pembelajaran video tutorial dengan uji kelayakan oleh ahli dan uji coba pengguna.
3. Uji kelayakan yang dinilai terdiri dari beberapa aspek yaitu, komunikasi visual, desain pembelajaran dan isi, implementasi media pembelajaran, dan manfaat media pembelajaran.
4. Produk yang dihasilkan adalah media pembelajaran berupa video tutorial yang berfokus pada materi *rendering* menggunakan *software Enscape*.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran *3D Modeling, Rendering, dan Design Graphic*?
2. Bagaimana kelayakan media dan materi pembelajaran video tutorial setelah diterapkan pada mata pelajaran *3D Modeling, Rendering, dan Design Graphic*?
3. Bagaimana respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran video tutorial setelah diterapkan pada mata pelajaran *3D Modeling, Rendering, dan Design Graphic*?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui apakah dengan diterapkannya video tutorial sebagai media pembelajaran dapat:

1. Untuk mengetahui pengembangan media pembelajaran video tutorial pada mata pelajaran *3D Modeling, Rendering, dan Design Graphic*
2. Untuk mengetahui kelayakan media dan materi pembelajaran video tutorial setelah diterapkan pada mata pelajaran *3D Modeling, Rendering, dan Design Graphic*
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pengembangan media pembelajaran video tutorial setelah diterapkan pada mata pelajaran *3D Modeling, Rendering, dan Design Graphic*

1.6 Manfaat Penelitian

Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat teoritis yaitu dapat digunakan sebagai sumber literatur terkait penerapan media pembelajaran yang terus berkembang menjadi digital. Diharapkan juga hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat praktis kepada semua pihak yang terkait di antaranya sebagai berikut:

1. Bagi siswa, sebagai salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami materi dan menambah ilmu

2. Bagi guru, sebagai bahan referensi media pembelajaran digital yang dapat digunakan untuk pembelajaran ke depannya di dalam kelas
3. Bagi sekolah, sebagai masukan yang senantiasa meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah
4. Bagi peneliti, mengetahui dan memahami bahwa video tutorial layak sebagai salah satu media pembelajaran yang bisa diterapkan dalam pembelajaran.

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi ini mengacu pada pedoman karya ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2021. Sistematika penulisan skripsi ini terdiri dari lima bab.

BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Bab ini berisi tentang kajian Pustaka secara teoritis yaitu mengenai teori-teori yang mendukung dengan permasalahan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini berisi tentang *Desain penelitian*, tempat penelitian, subjek dan objek penelitian, prosedur penelitian, instrumen penelitian, teknik pengumpulan data, dan Teknik analisis data.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini berisi tentang hasil penelitian yang telah dilaksanakan beserta pembahasan yang diperoleh dalam penelitian

BAB V KESIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab ini berisi tentang simpulan akhir penelitian, implikasi dan rekomendasi bagi para pengguna hasil penelitian.