

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemendikbud Ristek Dikti merancang sedemikian rupa kurikulum merdeka guna dapat menyesuaikan perkembangan teknologi yang terjadi. Perkembangan teknologi ini menuntut perubahan di bidang pendidikan agar selaras sehingga mampu menciptakan kualitas pendidikan yang lebih baik (Ambarwati dkk., 2022). Terdapat program digitalisasi pendidikan yang diterapkan pada semua jenjang pendidikan agar mampu meningkatkan kualitas pendidikan menjadi lebih baik.

SMK Negeri 2 Garut mempunyai berbagai macam konsentrasi keahlian. Satu diantara konsentrasi keahlian yang tersedia di SMK Negeri 2 Garut adalah Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB). Konsentrasi keahlian DPIB berfokus pada pembelajaran yang berkaitan dengan sistematika dan konstruksi bangunan. Beberapa elemen materi dari konstruksi bangunan memerlukan visualisasi 3D agar peserta didik dapat melihat dan membayangkan secara langsung bagaimana konstruksi secara nyata. Oleh karena itu, untuk menunjang pemahaman peserta didik perlu menggunakan media pembelajaran yang menunjang visualisasi 3D konstruksi bangunan.

Peneliti melakukan pengamatan ketika Program Penguatan Profesional Kependidikan (P3K) di SMK Negeri 2 Garut berlangsung, pelaksanaan pembelajaran di kelas XI khususnya pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung (KUG) seringkali penggunaan media masih berupa *power point* dengan metode ceramah. Media ini masih belum efektif diterapkan karena visual yang ditampilkan statis dan tidak tersedia visualisasi secara tiga dimensi sehingga antusiasme dan respon peserta didik kurang dengan ditemukannya banyak peserta didik tidak memperhatikan pelajaran. Keadaan ini mengakibatkan pemahaman peserta didik kurang dan guru harus menjelaskan berulang kali materi yang sama sehingga pembelajaran tidak efektif. Pada pertemuan tertentu, peserta didik mempelajari materi melalui video dari *youtube* mengenai materi utilitas yang selanjutnya dijelaskan oleh guru. Peserta didik lebih antusias dan

tertarik belajar menggunakan media video karena terdapat visualisasi yang lebih mudah dipahami dan tidak membosankan. Hal ini sejalan dengan teori Dale (dalam Pratiwi, 2015) bahwa media berupa visual dan audio mampu meningkatkan kemampuan mengingat dan pemahaman audiens mencapai 50%.

Wawancara tidak terstruktur yang dilakukan kepada salah seorang guru DPIB di SMK Negeri 2 Garut mengatakan bahwa video pembelajaran sudah dibuat oleh guru pada beberapa mata pelajaran. Namun, pada mata pelajaran KUG pembelajaran menggunakan video diambil dari video *youtube* sehingga belum ada pengembangan video dari guru. Beliau menjelaskan lebih lanjut bahwa peserta didik merasa sulit dalam memahami materi yang terdapat di mata pelajaran KUG khususnya pada materi penulangan kolom dan balok apabila hanya melihat potongan detail saja. Oleh karena itu, media video pembelajaran dengan visualisasi 3D penulangan kolom dan balok perlu untuk dikembangkan.

Peneliti melakukan pra penelitian kepada peserta didik untuk mendapatkan kebutuhan data awal dalam pengembangan media video pembelajaran. Pra penelitian yang telah dilaksanakan kepada 15 orang peserta didik menunjukkan hasil 93,3% peserta didik belum puas dengan media pembelajaran yang seringkali dihadirkan berupa *power point*, 100% peserta didik merasa perlu adanya pengembangan media pembelajaran, 80% peserta didik mengungkapkan bahwa media video pernah digunakan guru dalam proses belajar, 73,3% peserta didik menyatakan bahwa mereka membutuhkan media audio visual seperti video pembelajaran. Data tersebut mengungkapkan bahwa diperlukan pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran KUG guna menunjang proses pembelajaran yang lebih efisien.

Mengacu pada permasalahan yang telah dipaparkan, peneliti memutuskan untuk melakukan penelitian dalam mengembangkan media berupa video pembelajaran yang berfokus pada mata pelajaran KUG. Pengembangan video pembelajaran diharapkan mampu membantu peserta didik SMK Negeri 2 Garut untuk memahami materi yang diajarkan karena bisa diakses dengan fleksibel secara berulang-ulang. Penelitian ini mengambil judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di SMK Negeri 2 Garut - Jawa Barat”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Merujuk pada uraian latar belakang sebelumnya, terdapat beberapa identifikasi masalah, yaitu sebagai berikut.

1. Media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran KUG belum optimal dikembangkan oleh guru, sehingga pembelajaran yang berlangsung kurang efektif dan maksimal.
2. Video pembelajaran yang dikembangkan di konsentrasi keahlian DPIB SMKN 2 Garut sudah ada pada beberapa mata pelajaran, namun belum tersedia pada mata pelajaran KUG sehingga perlu dilakukan pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran KUG agar pembelajaran menggunakan media yang selaras dengan kebutuhan peserta didik.
3. Mata pelajaran KUG memiliki materi ajar yang kompleks sehingga peserta didik sering kali kurang paham dan tertinggal.
4. Mayoritas peserta didik merasa bosan, kurang antusias, dan belum puas dengan media yang dihadirkan di kelas, karena peserta didik harus membaca, mendengarkan, dan mencatat di waktu bersamaan.

1.3 Batasan Masalah

Peneliti membatasi masalah pada beberapa aspek, yaitu sebagai berikut.

1. Pengembangan media video pembelajaran dikhususkan pada produk video *Motion Graphic*.
2. Fokus pada materi penulangan kolom dan balok mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.
3. Dilakukan kepada peserta didik kelas XI (sebelas) konsentrasi keahlian Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) tahun ajaran 2023/2024.
4. Lokasi bertempat di SMK Negeri 2 Garut.

1.4 Rumusan Masalah

Peneliti menyusun beberapa rumusan masalah yang akan menjadi pertanyaan dalam penelitian, yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Garut?
2. Bagaimana implementasi media video pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Garut?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang dipaparkan sebelumnya, maka tujuan dalam penelitian ini, yaitu sebagai berikut.

1. Mengembangkan media video pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Garut.
2. Mendeskripsikan implementasi media video pembelajaran pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung di kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Garut.

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilaksanakan memiliki manfaat yang dikelompokkan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1. Manfaat Teoritis
 - a. Penelitian ini bisa berperan dalam menambah pengetahuan dan wawasan mengenai media video pembelajaran.
 - b. Penelitian ini bisa dijadikan sumber atau rujukan bagi penelitian mendatang.
 - c. Penelitian ini bisa dijadikan inspirasi untuk penelitian video pembelajaran mendatang, yang bisa menggunakan topik yang mirip dengan tetap mencari perbedaan dari penelitian sebelumnya.
 - d. Penelitian ini diharapkan mampu berperan dalam peningkatan kualitas pembelajaran yang mengikuti perkembangan teknologi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Peserta Didik, video pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan mampu memudahkan pemahaman peserta didik saat mempelajari materi yang diajarkan.

- b. Bagi Guru, video pembelajaran yang telah dikembangkan diharapkan mampu menjadi rujukan dan memudahkan guru untuk menyampaikan materi.
- c. Bagi Sekolah, video pembelajaran ini diharapkan mampu memberikan usulan untuk inovasi pengembangan media pembelajaran.
- d. Bagi Peneliti, penelitian yang dilakukan bisa memperluas wawasan, ilmu, serta pengalaman langsung peneliti dalam melakukan pengembangan media video pembelajaran.

1.7 Sistematika Penelitian

Penyusunan skripsi ini sesuai dengan sistematika dalam pedoman penelitian dari Universitas Pendidikan Indonesia, dengan uraian sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Peneliti menjelaskan terkait latar belakang, identifikasi, pembatasan, dan rumusan masalah, serta tujuan, manfaat, dan sistematika penulisan dalam penelitian.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Peneliti menjelaskan terkait landasan teori, konsep, serta penelitian yang sesuai atau selaras dengan penelitian ini.

BAB III METODE PENELITIAN

Peneliti menjelaskan terkait metode serta model yang akan dipakai untuk mengembangkan video pembelajaran, populasi, sampel, tempat, waktu, teknik pengumpulan data, instrumen, prosedur, serta analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN

Peneliti menjelaskan terkait pengembangan video pembelajaran dan implementasi video pembelajaran.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Peneliti menjelaskan terkait simpulan yang diambil dalam menjawab rumusan masalah, implikasi, serta rekomendasi terkait pengembangan video pembelajaran.