

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Teknologi dan pendidikan menawarkan cara untuk mengatasi berbagai masalah saat ini. Teknologi dapat membuat pembelajaran lebih menarik, interaktif, dan efisien. Mereka juga dapat membantu guru membuat materi lebih dinamis dan sesuai dengan kebutuhan siswa serta memudahkan proses evaluasi yang lebih efektif. Beberapa contoh platform e-learning, perangkat lunak pendidikan, dan aplikasi interaktif adalah beberapa contoh dari jenis teknologi yang dapat digunakan. Selain itu, teknologi memungkinkan pembelajaran kolaboratif, di mana siswa dapat berbagi ide dan belajar satu sama lain melalui proyek virtual. (Baharuddin1, 2024).

Perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan tidak dapat dipisahkan dari perkembangan teknologi secara keseluruhan. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi terus mempercepat pembelajaran, dan berbagai alat dan perangkat pendidikan modern membantu mengoptimalkan proses pembelajaran, baik di sekolah maupun dalam kehidupan sehari-hari. Penggunaan alat bantu mengajar seperti audio dan visual telah meningkat seiring kemajuan dan perkembangan teknologi. (Andi Sadriani et al., 2023)

Sekolah Salah satu bentuk pendidikan pada jenjang menengah adalah sekolah menengah kejuruan (SMK). Mendidik dan melatih membekali peserta didik dengan keterampilan dan kompetensi yang relevan untuk memasuki dunia kerja melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. (geograf.id, 2023). Pendidikan di SMK adalah aktivitas penting yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan guru untuk melakukan pembelajaran dengan lebih baik, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas pembelajaran di Indonesia. Supersi pendidikan harus mengikuti perkembangan teknologi terbaru untuk mengoptimalkan hasil. (Taufan Santoso et al., 2024).

Penggunaan media video dalam pembelajaran bertujuan untuk memfasilitasi proses penyampaian informasi secara lebih efektif, sehingga memungkinkan peserta didik memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap materi yang diajarkan. Pemanfaatan media video dalam proses belajar mengajar ditujukan untuk menarik perhatian peserta didik, mendorong rasa ingin tahu, serta meningkatkan semangat belajar. Inovasi ini memberikan pengaruh langsung terhadap kegiatan pembelajaran, karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan tidak membosankan.(Qurrotaini et al., 2020)

Di lembaga pendidikan, khususnya SMK 1 Sumedang, Masalah yang sering muncul adalah pemahaman siswa tentang materi. Hal ini dapat disebabkan oleh faktor belajar siswa yang kurang efektif dan kurangnya motivasi siswa untuk mengikuti pelajaran di kelas. Akibatnya siswa kurang atau bahkan tidak memahami materi yang diajarkan oleh guru.

SMK harus menggunakan media penyampaian yang tepat, terutama dalam mata pelajaran produktif karena terkait dengan softskill siswa yang akan digunakan di tempat kerja. Siswa di jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan harus mahir menggunakan perangkat lunak Autocad, terutama untuk membuat gambar kerja. Video pembelajaran dalam kelas dibuat dengan asumsi bahwa mereka akan menarik minat siswa dan menjadikan pelajaran lebih mudah dipahami.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengevaluasi kebutuhan siswa untuk pengembangan media pembelajaran pada mata pelajaran Pemodelan Gedung di kelas Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMK Negeri 1 Sumedang. Media video dapat digunakan sebagai pilihan untuk mengajar di sekolah karena memiliki banyak keunggulan. Oleh karena itu dapat digunakan untuk mengajar siswa tentang apa yang mereka pelajari di sekolah, terutama tentang pelajaran pemodelan gedung. Hasil penelitian ini adalah analisis kebutuhan. Tujuan utama dari analisis ini adalah untuk menemukan kesenjangan antara kondisi saat ini dan kondisi yang seharusnya.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Gambaran hasil belajar siswa dengan menggunakan video tutorial pada mata pelajaran pemodelan gedung?
2. Bagaimana Peningkatan hasil siswa yang menggunakan media video tutorial dibandingkan dengan media modul pada mata pelajaran pemodelan gedung?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui gambaran hasil belajar siswa dengan menggunakan video tutorial pada mata pelajaran pemodelan gedung.
2. Untuk mengetahui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan video tutorial dibandingkan dengan media modul pada pelajaran pemodelan gedung.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diantisipasi dapat memberikan kontribusi sebagai berikut:

1. Manfaat Teoretis
 - a) Temuan penelitian ini diproyeksikan akan menambah literatur tentang penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial untuk meningkatkan hasil belajar siswa.
 - b) Memberikan pendidik perspektif baru tentang pengembangan pendekatan pembelajaran yang memanfaatkan teknologi sebagai basis utama.
2. Manfaat Praktis
 - a) Bagi Guru: Menyediakan berbagai alternatif media pembelajaran yang efektif guna menunjang pencapaian belajar peserta didik
 - b) Bagi Siswa: Menawarkan aktivitas pembelajaran interaktif yang disesuaikan dengan karakteristik setiap murid
 - c) Bagi Sekolah: Menyediakan terobosan pembelajaran yang bisa diadaptasi pada berbagai disiplin ilmu lainnya

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Ada empat kata kunci yang perlu diperhatikan: metode penelitian, cara ilmiah, data, tujuan, dan kegunaan. Penelitian yang dilakukan dengan cara ilmiah didasarkan pada tiga sifat keilmuan: rasional, emperis, dan sistematis. Rasional

berarti penelitian dilakukan dengan cara yang masuk akal sehingga penalaran manusia dapat memahaminya. Sistematis berarti penelitian dilakukan dengan menggunakan prosedur tertentu yang logis.

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di sekolah SMK Negeri 1 Sumedang yang beralamat di jalan Mayor abdurahman No. 209 a. Kelurahan Situ, Provinsi Jawa Barat.

2. Waktu Penelitian

Penelitian dilaksanakan Penelitian dimulai pada bulan Februari 2025 dan berlangsung hingga Juli 2025. Penelitian ini dilakukan secara bertahap. Proposal dibuat, konsultasi dilakukan, angket dibuat, dan data diolah saat menyusun skripsi.

3. Jenis Penelitian

Skripsi ini menggunakan penelitian deskriptif kuantitatif dengan pendekatan eksperimen untuk mengetahui efektivitas penggunaan video tutorial AutoCAD dibandingkan dengan modul dalam meningkatkan hasil belajar siswa.