

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan adalah faktor penting dalam kehidupan umat manusia. Yunita & Wijayanti (2017, hlm. 153) mengungkapkan bahwa pendidikan berperan sebagai penghubung antara manusia dengan lingkungan sekitarnya di zaman dewasa ini yang semakin berkembang terutama perkembangan dalam teknologi, sehingga manusia tersebut dapat menjadi SDM yang berkualitas. Dengan SDM yang berkualitas tentunya nanti akan dapat mengendalikan, menguasai, serta memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang ada.

Pada zaman dewasa ini, setiap manusia harus mempunyai *soft skill* yang mumpuni untuk mendukungnya dalam bersaing dalam dunia kerja. Jika seorang individu tidak memiliki *soft skill* yang mumpuni, bukan suatu hal yang mudah bagi individu tersebut untuk bersaing dalam dunia kerja. Dengan susahnya bersaing dalam dunia kerja tentunya akan menyebabkan tingkat pengangguran yang semakin tinggi lagi.

Pengangguran sudah menjadi salah satu masalah yang cukup mengkhawatirkan di Indonesia, terutama di Jawa Barat. Menurut Wardhana dkk., (2021, hlm. 232) mengungkapkan bahwa provinsi Jabar ini menjadi salah satu dari banyak provinsi di Indonesia yang perekonomiannya dapat dikatakan maju namun memiliki tingkat pengangguran yang melebihi tingkat pengangguran di Indonesia. Tingginya tingkat pengangguran di Jawa Barat ini disebabkan oleh kualitas SDM yang masih jauh dari standar serta minimnya lapangan kerja yang tersedia, secara tidak langsung akan memperbesar tingkat pengangguran di Jawa Barat.

Menurut Nurulliah (2022, hlm. 6) menyatakan bahwa

“Jumlah tingkat pengangguran terbuka (TPT) di Jawa Barat hingga Agustus 2021 mencapai 9,82% dari total jumlah Angkatan kerja di Jabar yang mencapai 24,74 juta atau 2,43 juta orang pengangguran. Dari jumlah TPT tersebut, berdasarkan latar belakang Pendidikan,

lulusan SMK mendominasi jumlah pengangguran di Jabar yakni mencapai 16,71%.”

Berdasarkan data di atas menunjukkan banyaknya angkatan kerja yang masih menganggur yang sebagian besar berasal dari lulusan SMK, yang di mana hal tersebut sangat bertimbal balik dengan tujuan SMK yang sebenarnya yaitu untuk mempersiapkan lulusannya yang siap bekerja dengan daya kompetitif dan memiliki keunggulan. Menurut Wardhana dkk., (2021, hlm. 234) banyaknya pengangguran dapat disebabkan oleh keterampilan dan pendidikan para pelamar pekerjaan, karena latar belakang pendidikan dan hasil belajar pendidikan yang rendah akan sulit menjadi pekerja yang terampil.

Hal tersebut semakin diperparah oleh sampai saat ini Indonesia masih dilanda oleh suatu wabah yaitu Covid-19. Wabah Covid-19 telah membuat umat manusia melakukan hal di luar zona nyaman yang bahkan sebelumnya belum pernah dilakukan dan menuntut seluruh umat manusia untuk kreatif dalam melakukan kebiasaan mereka sebelum adanya wabah Covid-19 ini.

Pandemi wabah Covid-19 ini telah berdampak pada beberapa sektor kehidupan, yang salah satunya berdampak pada sektor pendidikan. Mengakibatkan selama dua tahun terakhir terhitung mulai maret 2020, pembelajaran di sekolah tidak dapat lagi dilakukan seperti biasanya. Namun, pada saat ini pembelajaran sudah mulai kembali seperti sediakala sebelum adanya pandemi. Meskipun banyaknya keterbatasan, tetap saja proses pendidikan harus berjalan dengan baik demi meningkatkan kualitas siswa di Indonesia.

Demi menciptakan pembelajaran yang berkualitas, tenaga pengajar diharuskan untuk dapat melaksanakan pembelajaran yang memberikan rangsangan pada siswa sehingga mereka tertarik dan memahami isi dari pelajaran yang diajarkan. Pembelajaran dapat dikatakan berkualitas apabila pembelajaran tersebut telah melibatkan seluruh bagian utama selama proses pembelajaran berlangsung, antara lain guru, siswa, dan interaksi antara keduanya, didukung oleh beberapa unsur-unsur dalam pembelajaran seperti tujuan pembelajaran, materi pelajaran, sarana prasarana yang menunjang,

media pembelajaran, kondisi belajar yang aman dan kondusif, serta evaluasi pembelajaran yang sejalan dengan kurikulum.

Unsur dalam pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran. Menurut Atikah (2016, hlm. 8) mengemukakan bahwa “media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna”. Oleh sebab itu, dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media dalam pembelajaran merupakan sarana bagi guru dalam penyampaian materi, yang dapat dikembangkan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran, yang secara tidak langsung dapat meningkatkan pemahaman siswa.

Menurut Mulyanta dan Leong (2009, hlm. 2) dalam bukunya mengungkapkan bahwa “kemampuan pendidik dalam mengembangkan media pembelajaran merupakan salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam mencapai kompetensi yang diharapkan”. Tetapi, kenyataannya dilapangan masih banyaknya hambatan yang dialami oleh para guru pada saat akan mengembangkan media pembelajaran, adanya keterbatasan dalam merancang, Menyusun, serta belum dibekali oleh keterampilan dan pengetahuan yang dibutuhkan adalah beberapa hambatan yang dialami oleh para guru.

Pada saat ini, pembelajaran memang sudah berangsur kembali dilaksanakan di sekolah, dengan adanya kebijakan Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) banyak sekolah yang memulai kurikulumnya secara offline dengan beberapa kebijakan seperti sistem ganjil genap, atau jam pelajaran yang disesuaikan supaya tidak terjadi kerumunan di sekolah.

Dalam pelaksanaannya, penulis mendapat beberapa pengalaman di lapangan selama menjalankan kegiatan Program Pengenalan Lingkungan Satuan Pendidikan (PPLSP) yang dilaksanakan selama empat bulan di semester tujuh yang lalu, dan juga dengan melaksanakan beberapa observasi, wawancara, dan pelaksanaan pra penelitian di SMK Pasundan 3 Kota Cimahi. Terdapat beberapa kendala yang dirasakan guru maupun siswa dengan kebijakan PTMT ini. Salah satunya kendala yang dirasakan oleh guru yaitu

terbatasnya waktu yang sangat singkat sehingga proses pembelajaran tidak dapat maksimal, dan kondisi sekolah juga yang terbatas sehingga tidak dapat memberikan inovasi-inovasi dengan menggunakan berbagai media pembelajaran. Sehingga kebanyakan guru masih menyampaikan materi dengan metode konvensional, seperti yang dilaksanakan pada sebelum masa pandemi Covid-19 ini.

Sedangkan kendala yang dialami oleh siswa yaitu mereka masih menyesuaikan budaya belajar setelah dua tahun lamanya belajar melalui daring. Menurut pengamatan dari penulis pada saat melaksanakan pra penelitian, sebagian besar siswa masih enggan untuk membaca buku pelajaran, dan lebih memilih untuk mencari materi melalui *Smartphone*-nya masing-masing.

SMK Pasundan 3 Kota Cimahi ini terletak di Kecamatan Cimahi Selatan Kota Cimahi, yang memiliki beberapa jurusan salah satunya adalah Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran. Setelah melaksanakan pengamatan terlebih dahulu serta melaksanakan wawancara kepada guru mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK) pada tanggal 25 Januari 2022. Terdapat fakta bahwa pada kelas XI OTKP terjadi peningkatan persentase siswa yang memiliki hasil belajar di bawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu sebanyak 9 orang atau sebesar 15,7%. Hal itu disebabkan oleh penggunaan media pembelajaran yang masih sangat jarang, sebagian besar proses pembelajaran dilaksanakan dengan metode konvensional.

Meningkatnya persentase siswa yang memiliki hasil belajar di bawah KKM pada Kelas XI OTKP di SMK Pasundan 3 Kota Cimahi pada semester satu ini dapat diketahui melalui tabel berikut

Tabel 1.1
Data Nilai Semester 1 Mata Pelajaran PKK Kelas XI OTKP.

No.	Tahun Ajar	Kelas	Jumlah Siswa	KKM	Hasil Akhir Sem. 1				Rata-rata
					<KKM	%	>KKM	%	
1	2018 /2019	XI OTKP 1-2	55	75	0	0%	55	100%	80,75
2	2019 /2020	XI OTKP 1-2	54	75	1	1,85%	53	98,15%	79,6
3	2020 /2021	XI OTKP 1-2	65	75	0	0%	65	100%	79,45
4	2021 /2022	XI OTKP 1-2	57	75	9	15,7%	48	84,3%	76

Sumber: Data Nilai Mata Pelajaran PKK

Pada Tabel 1.1 di atas memperlihatkan bagaimana gambaran hasil belajar semester 1 pada kelas XI OTKP mata pelajaran PKK selama 4 tahun terakhir. Berdasarkan data tersebut, persentase siswa yang memiliki nilai di bawah KKM mengalami peningkatan pada tahun ajaran 2021/2022. Selain itu, hasil yang tidak optimal ditunjukkan dengan rendahnya rata-rata hasil belajar siswa pada tahun ajaran 2021/2022.

Dengan adanya fenomena seperti itu, penulis berpikiran jika bagaimana seorang guru menyatukan kedua metode belajar tersebut, melalui metode konvensional yang dilaksanakan di kelas, digabungkan dengan metode yang memanfaatkan *Smartphone* dari siswa masing-masing. Sejalan dengan keadaan di sekolah yang masih bisa dikatakan sekolah baru, sehingga fasilitas sekolah belum terlalu memadai. Menurut penulis, sepertinya model pembelajaran dengan menggunakan video dapat untuk membantu siswa dalam meningkatkan hasil belajarnya. Karena bisa dikatakan bahwa video pembelajaran merupakan

media yang simpel dan juga mudah untuk didapatkan, sehingga dapat membantu para guru untuk memberikan rangsangan lebih terhadap siswa akan materi yang disampaikannya.

Menurut Paul Bosner dalam Warsita (2008, hlm. 30) menyatakan bahwa “video pembelajaran merupakan aplikasi dari berbagai metode dan teknologi audio visual yang dimanfaatkan untuk kepentingan pembelajaran. Media pembelajaran video telah terbukti memiliki kemampuan yang efektif dalam menyampaikan informasi, hiburan, serta Pendidikan”. Menurut Yendrita & Syafitri (2019, hlm. 28) mengungkapkan bahwa banyak manfaat yang dapat kita ambil dengan menggunakan video pembelajaran seperti dapat meningkatkan pengetahuan siswa dengan menyimak ataupun mendengar banyak hal yang tidak dapat diamati secara langsung, baik itu karena objek yang diamati ukurannya sangat kecil, maupun sangat besar. Atau bahkan dengan bantuan video pembelajaran siswa dapat mengamati kejadian-kejadian di masa lampau. Semua keterbatasan dalam pembelajaran tadi dapat diatasi dengan adanya video pembelajaran.

Menurut Purwanto dalam Pratiwi (2015, hlm. 154) memaparkan bahwa secara umum kelebihan media video pembelajaran itu sebagai berikut: (1) Memperjelas hal-hal yang abstrak serta memberikan gambaran yang lebih realistis; (2) Mengatasi keterbatasan jarak dan waktu. (3) Video dapat diulang terus-menerus; (4) Seluruh siswa dapat belajar baik yang pandai ataupun yang kurang pandai; (5) Sangat baik dalam memaparkan sebuah peristiwa dan mampu memberikan rangsangan sesuai dengan tujuan serta respons yang diharapkan dari siswa; (6) Mengembangkan pikiran, imajinasi, dan pendapat siswa; (7) Menumbuhkan minat dan motivasi belajar; dan (8) Pesan yang disampaikan dapat mudah diingat dan cepat;

1.2. Identifikasi dan Rumusan Masalah

Dengan diterapkannya media pembelajaran selama proses pembelajaran, dinilai mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu media video pembelajaran

yang diduga berdasarkan kelebihan-kelebihan yang dimilikinya dimungkinkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa menjadi lebih baik lagi.

Berdasarkan hal tersebut, peneliti bermaksud akan mencoba melaksanakan penelitian dengan metode kuasi eksperimen tentang penerapan media video pembelajaran di SMK Pasundan 3 Kota Cimahi Kelas XI OTKP. Penelitian ini akan menyertakan dua kelompok penelitian yaitu kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dari dua kelompok tersebut masing-masing hasilnya akan dianalisis dari hasil pembelajaran yang telah dilaksanakannya melalui uji beda hasil belajar baik sebelum maupun setelah proses pembelajaran.

Lebih rincinya masalah yang hendak diteliti pada penelitian ini dirumuskan dalam pertanyaan penelitian sebagai berikut:

- 1) Bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan setelah menggunakan media video pembelajaran?
- 2) Bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol setelah melaksanakan pembelajaran?

1.3. Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen sebelum dan setelah menggunakan media video pembelajaran.
- 2) Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa antara kelas kontrol dan kelas eksperimen setelah melaksanakan pembelajaran.

1.4. Kegunaan Penelitian

Setelah dilaksanakannya penelitian, peneliti berharap jika penelitian ini dapat memberikan kegunaan pada dunia pendidikan, sebagai berikut:

1.4.1. Kegunaan Teoritis

Diharapkan dengan penelitian ini dapat berguna sebagai ilmu pengetahuan khususnya untuk mengetahui bagaimana jika proses pembelajaran dibantu dengan memanfaatkan video pembelajaran, serta bagaimana perbedaannya pada hasil belajar siswa dengan kelas yang tidak memanfaatkan video pembelajaran. Selain itu, penelitian ini juga

diharapkan menjadi dasar dan acuan untuk peneliti lainnya serta bermanfaat bagi perkembangan ilmu pengetahuan.

1.4.2. Kegunaan Praktis

1) Bagi Peneliti

Dengan mengadakan penelitian ini, tentunya akan meningkatkan wawasan serta pengetahuan untuk peneliti. Serta peneliti dapat mengetahui bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa dengan pemanfaatan media video pembelajaran kelas XI OTKP di SMK Pasundan 3 Kota Cimahi.

2) Bagi Sekolah

Dapat digunakan oleh SMK Pasundan 3 Kota Cimahi sebagai bahan masukan, khususnya guru untuk dapat memanfaatkan media pembelajaran yang lebih variatif pada saat proses belajar mengajar, sehingga dapat menaikkan hasil belajar siswa.

3) Bagi Siswa

Diharapkan peserta didik dapat menambah wawasan dan pengetahuan sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya terutama dalam mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan (PKK).