

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Pemerintah Indonesia sedang menjalankan program-program yang menganut pada peta jalan *Making Indonesia 4.0* (Risdianto, 2019). Peta jalan *Making Indonesia 4.0* merupakan usaha pemerintah dalam mempersiapkan masyarakat Indonesia agar siaga dan mampu bertahan pada saat era Revolusi Industri 4.0 dengan memanfaatkan peluang yang ada. Salah satu faktor penting dalam visi peta jalan ini adalah Sumber Daya Manusia (SDM). Adapun salah satu usaha pemerintah untuk memperbaiki kualitas sumber daya manusia adalah merombak kurikulum dan menyesuaikannya dengan kualitas yang dibutuhkan dalam sumber daya manusia yang diperlukan dalam dunia industri di masa mendatang serta menitikberatkan pada STEAM (*Science, Technology, Engineering, the Arts, dan Mathematics*) (Risdianto, 2019). Selain pelaku industri, pemerintah juga bekerja sama dengan pemerintah asing untuk memperbaiki mutu sekolah menengah kejuruan, lebih menekankan kepada pergerakan tenaga kerja dari sumber daya manusia secara global agar ketersediaannya dalam meningkatkan keahlian dapat dimanfaatkan (Hartanto, 2018).

Sekolah Menengah Kejuruan menjadi faktor krusial dalam mencetak tenaga kerja yang siap dan mampu bersinergi dengan dunia industri. Dalam rangka mengembangkan SMK, pada tahun 2021 Direktorat Jenderal Pendidikan Vokasi meresmikan kurikulum prioritas SMK Pusat Keunggulan (SMK PK). Kurikulum ini adalah program yang dilakukan untuk mengembangkan kompetensi keahlian tertentu di sekolah kejuruan terutama dalam meningkatkan mutu dan keahlian yang dimiliki siswa, dilaksanakan berdasarkan kerjasama serta penyesuaian dengan kebutuhan dunia industri pada masa mendatang (Pudyastuti, Ginting, & Ginting, 2022).

SMKN 1 Sukabumi juga telah mendaftar menjadi SMK Pusat Keunggulan (SMK PK) sejak 2021 lalu. Kurikulum baru yang diterapkan membawa perubahan yang signifikan dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Silabus pembelajaran

Nahla Putri Nafilah, 2022

PENERAPAN MEDIA PEMBELARAN VIDEO TUTORIAL BERBASIS APLIKASI CAPCUT PADA MATA PELAJARAN DASAR-DASAR KEJURUAN DI SMK NEGERI 1 SUKABUMI

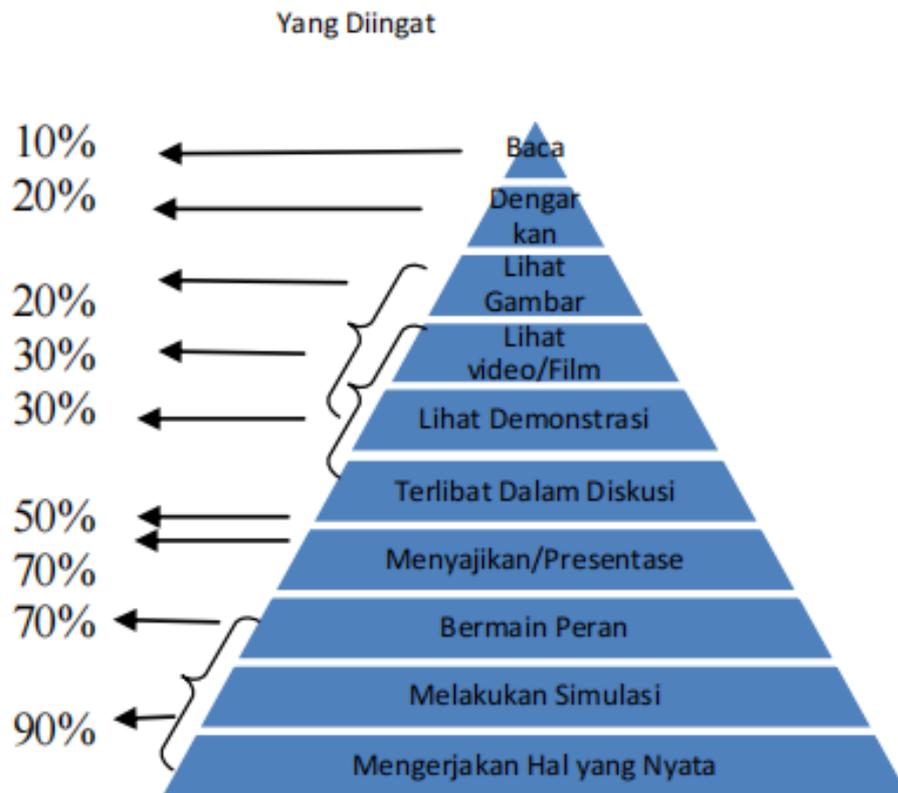
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

yang biasanya digunakan berubah menjadi Capaian Pembelajaran yang mencakup beberapa elemen. Selain itu, beberapa mata pelajaran kejuruan yang bersifat dasar dileburkan kedalam satu mata pelajaran yang disebut Dasar-Dasar Kejuruan. Elemen-elemen yang ada pada pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan mencakup Gamtek (Gambar Teknik), Mektek (Mekanika Teknik), Ilmu Ukur Tanah, *Green Building*, *Building Information Modelling* dan lain-lain. Maka dapat disimpulkan bahwa mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan krusial bagi siswa SMK karena pelajaran ini merupakan dasar atau pondasi bagi siswa untuk menjadi lulusan dengan penguasaan keterampilan serta akan menjadi bekal siswa untuk bekerja di dalam maupun di luar masyarakat.

Dasar-Dasar Kejuruan adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di kelas X (sepuluh) jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Sukabumi. Pelaksanaan kegiatan pembelajaran di SMK Negeri 1 Sukabumi berlaku sistem Genap-Ganjil dimana siswa dibagi menjadi dua kelompok berdasarkan absen Genap dan Ganjil. Dalam jangka waktu satu minggu, satu kelompok siswa melaksanakan sekolah secara *offline* sementara yang lain secara *online* dan sebaliknya. Selain itu, durasi waktu satu jam pelajaran yang awalnya 45 menit dipersingkat menjadi 30 menit. Dengan adanya keterbatasan waktu tersebut, berbanding terbalik dengan banyaknya materi yang harus disampaikan maka guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan yaitu bapak Sugeng Nuryanto, S.Pd. mengadakan kelas tambahan. Akan tetapi, sebagian besar siswa memiliki daya tangkap yang cukup rendah sehingga membutuhkan bimbingan yang lebih intensif dan penjelasan berulang dalam mengerjakan tugas yang diberikan terutama tugas menggambar yang memerlukan keterampilan khusus. Selain keterampilan menggambar, siswa juga harus dibekali keterampilan ukur tanah yang melibatkan alat-alat dan kerjasama tim. Sehingga dapat dikatakan bahwa tingkat kerumitan Dasar-Dasar Kejuruan cukup tinggi karena merupakan gabungan dari beberapa mata pelajaran. Maka dalam upaya mempermudah siswa memahami materi yang disampaikan, media pembelajaran juga harus disesuaikan.

Menurut Slooper (1999) (dalam Effendi, 2017) pada **Gambar 1.1**, menunjukkan tingkat pemahaman siswa berdasarkan pengalaman belajar. Keterlibatan verbal hanya mampu menyampaikan 20% materi, keterlibatan visual

dapat menyampaikan materi hingga 30% kepada siswa sementara keterlibatan langsung dapat menyampaikan materi hingga 90%.



Gambar 1 . 1 Kerucut Pengalaman
(Sumber: Effendi, 2017)

Terkait dengan keterbatasan waktu berbanding terbalik dengan banyaknya materi yang harus disampaikan, maka siswa harus lebih aktif dan memanfaatkan waktu di luar jam pelajaran untuk belajar dimana guru berperan untuk mendukung dan membekali siswa dalam hal tersebut yakni dengan membuat media pembelajaran yang sesuai. Hal ini selaras dengan media pembelajaran yang digunakan oleh bapak Sugeng dalam elemen Gambar Teknik yaitu video tutorial yang bisa diakses siswa kapanpun dan dimanapun secara mudah dan efisien sehingga ketika siswa berada di sekolah maupun di rumah, mereka dapat mempelajarinya. Video tutorial dianggap sesuai karena dapat diakses secara fleksibel, serta dapat dipakai berulang kali baik secara kelompok maupun personal sehingga dapat memudahkan siswa dalam memahami informasi yang berusaha disampaikan. Selain tingkat pemahaman siswa menurut **Gambar 1.1** mencapai

30%, media pembelajaran video tutorial juga dianggap sesuai dengan tugas menggambar yang diberikan. Video tutorial dianggap merupakan media pembelajaran yang paling sesuai dan memiliki persentase kemungkinan yang akan diingat paling besar menurut kerucut pengalaman di atas yakni 30% sementara pengalaman lain dengan persentase lebih tinggi harus dilakukan secara langsung pada saat kegiatan pembelajaran dilaksanakan. Video tutorial dibuat secara spontan sesuai dengan materi yang akan diajarkan. Bapak Sugeng akan mempraktikkan cara menggambar tugas yang akan diberikan sementara salah satu siswa akan merekam dengan kamera ponsel. Video tersebut kemudian akan diunggah melalui aplikasi *Youtube*. Akan tetapi beberapa siswa mengeluh bahwa durasinya terlalu panjang sehingga mereka lebih cenderung memilih bertanya kepada teman daripada menonton video pembelajaran tersebut.

Video pembelajaran tersebut disebarakan tanpa dikemas terlebih dahulu karena keterbatasan waktu serta penggunaan teknologi dalam mengedit video masih sangat terbatas bagi guru pengampu. Menurut Mahadewi (2014) (dalam Wisada & Sudarma, 2019) menyatakan pengertian video pembelajaran yaitu salah satu alat bantu dalam kegiatan pembelajaran berbentuk video disajikan secara menarik agar dapat minat belajar peserta didik melalui motivasi dan minat belajar peserta didik secara audio (pendengaran) dan visual (pengelihatan). Selain menyampaikan materi, video pembelajaran juga diharapkan mampu menarik motivasi dan kemauan belajar siswa. Oleh karena itu, lebih baik jika video pembelajaran diedit dan dikemas secara menarik menggunakan aplikasi *editing* video yang dapat diakses secara fleksibel dengan alat *Gadget*, memiliki fitur memadai dan mudah dipelajari oleh berbagai kalangan. Maka peneliti tertarik untuk membuat media pembelajaran video tutorial yang diedit menggunakan aplikasi editing video.

Aplikasi yang memenuhi kriteria diatas adalah *Capcut*. Aplikasi *CapCut* adalah perangkat lunak *editing* video di HP Android (Hutabarat, 2022). Aplikasi *Capcut* memiliki fitur untuk memotong, mengubah kecepatan video serta menambahkan *filter* pada video. *Capcut* juga dilengkapi dengan banyak fitur lainnya yang dapat diakses secara gratis sehingga dapat menghasilkan video yang menarik. *Capcut* adalah salah satu aplikasi rancangan perusahaan teknologi internet di Cina yang juga mengembangkan aplikasi TikTok. Kelebihan aplikasi ini adalah

template yang dapat diunduh secara gratis serta penggunaannya yang beriringan dengan aplikasi TikTok membuat aplikasi ini lebih sering digunakan dan dikenal di kalangan remaja. Adapun alasan aplikasi ini dipilih karena memiliki beberapa keunggulan yaitu dapat diakses menggunakan *Gadget*, memiliki fitur yang memadai dan mudah dipahami serta memiliki video tutorial, tidak memerlukan perangkat dengan spesifikasi tinggi, memiliki *template* yang dapat digunakan secara gratis, dan sering digunakan di kalangan siswa

Harapan peneliti bahwa pelaksanaan kegiatan pembelajaran di sekolah dapat dilaksanakan dengan memaksimalkan pemanfaatan media pembelajaran yang sesuai serta tepat sasaran sehingga membantu siswa penguasaan materi yang disampaikan sehingga berdampak pada peningkatan kemauan siswa untuk belajar sehingga hasil belajar dalam mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan akan meningkat. Berdasarkan pernyataan di atas peneliti tergerak untuk melaksanakan penelitian yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Video Tutorial Berbasis Aplikasi *Capcut* Pada Mata Pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan di SMK Negeri 1 Sukabumi.”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian yang telah dipaparkan sebelumnya, maka identifikasi masalah diuraikan sebagai berikut:

1. Keterbatasan waktu yang berbanding terbalik dengan banyaknya materi yang harus disampaikan pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan.
2. Daya tangkap siswa yang cukup rendah sehingga memerlukan bimbingan yang intensif dan penjelasan yang berulang dalam mengerjakan tugas menggambar.
3. Tingkat kerumitan mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan yang cukup tinggi karena merupakan gabungan dari beberapa elemen yang berbeda satu sama lain.
4. Keterbatasan waktu dan penggunaan teknologi *editing* video bagi guru pengampu mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, peneliti kemudian membatasi permasalahan dalam penelitian antara lain sebagai berikut:

1. Penerapan media pembelajaran dibatasi pada aplikasi *Capcut* versi 6.0.0.
2. Penerapan media pembelajaran dibatasi pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan.
3. Penerapan media pembelajaran dibatasi pada peserta didik kelas X (sepuluh) jurusan DPIB (Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan) SMK Negeri 1 Kota Sukabumi.
4. Penerapan media pembelajaran dibatasi pada materi Proyeksi Ortogonal 2D Bentuk-Bentuk Atap Gaya Eropa.
5. Penerapan media pembelajaran dibatasi pada video dengan format (.mp4) yang dapat diakses di komputer dan *Gadget*.

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah berdasarkan identifikasi dan batasan masalah sebelumnya ditetapkan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video tutorial berbasis aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Sukabumi?
2. Bagaimana menguji dan mengevaluasi kelayakan video tutorial berbasis aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Sukabumi?
3. Bagaimana penerapan video tutorial berbasis aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Sukabumi?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan masalah yang telah ditetapkan, maka tujuan penelitian ini diuraikan sebagai berikut:

1. Mengembangkan video tutorial berbasis aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Sukabumi.
2. Menguji dan mengevaluasi kelayakan video tutorial berbasis aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Sukabumi.
3. Menerapkan video tutorial berbasis aplikasi *Capcut* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK Negeri 1 Sukabumi.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat secara teoritis

Dengan adanya penelitian ini, peneliti berharap mampu memberikan inovasi baru yang dapat digunakan dalam bidang pendidikan kejuruan khususnya pada mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan untuk mempermudah pemahaman dan meningkatkan hasil belajar serta dapat memberikan sumbangan ilmu pengetahuan terutama bidang pendidikan dan arsitektur.

1.6.2 Manfaat secara praktis

1. Bagi peserta didik, peneliti berharap dapat mempermudah pemahaman dan meningkatkan minat peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Dasar-Dasar Kejuruan.
2. Bagi pengajar, peneliti berharap dapat dijadikan inovasi baru dalam meningkatkan prestasi akademik peserta didik melalui media pembelajaran yang tepat guna.

3. Bagi sekolah, peneliti berharap bahwa dapat dijadikan pertimbangan dan acuan dalam memaksimalkan media pembelajaran yang digunakan di sekolah.
4. Bagi peneliti lain, peneliti berharap bahwa dengan adanya penelitian ini dapat dijadikan tolak ukur dalam penelitian yang relevan.
5. Bagi peneliti, peneliti berharap dapat menambah ilmu dan pengetahuan peneliti dalam pengaruh pemanfaatan teknologi dalam kegiatan belajar mengajar.

1.7 Sistematika Penulisan

BAB I yaitu Pendahuluan. Peneliti memaparkan terkait latar belakang masalah, identifikasi, batasan dan rumusan masalah, tujuan, manfaat dan sistematika penulisan.

BAB II yaitu Landasan Teori. Peneliti memaparkan terkait teori yang relevan dengan judul penelitian dan melandasi penelitian yang akan dilakukan serta penelitian terdahulu yang dijadikan referensi dalam penelitian ini.

BAB III yaitu Metode Penelitian. Peneliti memaparkan terkait metode dan model yang digunakan dalam mengembangkan media pembelajaran, subjek dan objek penelitian, bagaimana mengumpulkan dan mengolah data serta instrumen dalam penelitian.

BAB IV yaitu Hasil dan Pembahasan. Peneliti memaparkan terkait prosedur pengembangan video tutorial, hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media maupun uji terbatas oleh pengguna lalu bagaimana penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Hasil tersebut akan ditampilkan dalam bentuk persentase kelayakan video tutorial yang telah dikembangkan.

BAB V yaitu Kesimpulan. Kesimpulan dari hasil uji kelayakan media pembelajaran yang dikembangkan serta rekomendasi mengenai penelitian relevan yang dapat dikembangkan kembali.