

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Penelitian

Kemajuan teknologi merupakan faktor utama dalam menunjang usaha pembaharuan. Peran dari teknologi sangat penting terutama terhadap masyarakat di negara-negara berkembang. Pemerintah dan masyarakat memberikan perhatian dengan maksimal terhadap perkembangan teknologi terkini, karena mereka menyadari bahwasannya peranan dan fungsi dari teknologi sangatlah penting bagi kehidupan, dengan adanya teknologi dalam bidang komunikasi telah mempengaruhi seluruh sektor termasuk pendidikan (Novita & Harahap, 2020).

Kegiatan pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah ialah interaksi antar komponen pendidikan yang tergabung dalam sistem pendidikan. Komponen-komponen tersebut adalah tujuan, pendidik, peserta didik, materi, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan. Komponen tersebut saling terikat untuk mencapai tujuan pendidikan yang menciptakan suasana kondusif dalam pendidikan. Untuk mencapai suasana kondusif tersebut dapat dilakukan dengan mengimplementasikan proses pembelajaran yang jelas terhadap materi pembelajaran yang nantinya diberikan (Rahmat, 2019). Salah satu langkah yang bisa ditempuh untuk memajukan sektor pendidikan yaitu dengan melakukan sebuah inovasi dalam penyampaian materi pembelajaran (Novita & Harahap, 2020). Hal itu perlu dilakukan karena dalam kegiatan pembelajaran itulah transfer berbagai kompetensi berlangsung. Tingkat pengetahuan siswa yang berbeda menuntut guru untuk lebih kreatif dalam menyampaikan materi sejak berlakunya kurikulum merdeka belajar. Menurut Mendikbud R.I dalam (Efyanto, 2021) bahwa Merdeka Belajar adalah kemerdekaan berpikir. Nadiem A. Makarim mengartikan merdeka belajar sebagai kebebasan untuk belajar dengan mandiri dan kreatif, kebebasan untuk berinovasi. Artinya guru, siswa, dan sekolahnya punya kebebasan dalam belajar dan menyiapkan pembelajaran.

Media pembelajaran mempunyai peranan penting salah satunya sebagai alat yang dapat mempersingkat waktu dalam menyampaikan pesan dan isi pembelajaran (Permadi & Huda, 2020). Media pembelajaran bisa menjadi alat komunikasi antara

siswa dan guru, sehingga siswa dapat lebih memahami makna pesan yang disampaikan oleh guru. Komunikasi yang baik antara guru dan siswa dapat menunjang tingkat hasil belajar siswa. Maka dibutuhkan media pembelajaran yang mampu membentuk peserta didik berperan aktif didalam kelas serta juga mampu merangsang minat belajar peserta didik sehingga dapat termotivasi dalam proses pembelajaran dikelas. Salah satunya dengan media pembelajaran yang interaktif. Media yang interaktif dapat menampilkan materi pembelajaran yang lebih konkret sehingga siswa dapat berinteraksi langsung dengan media dan pembelajaran yang tidak membosankan (Permadi & Huda, 2020). Alat teknologi seperti *smartphone* bisa dijadikan sebagai alat bantu pembelajaran interaktif yang dapat diakses dan dimiliki peserta didik serta dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Pemakaian *smartphone* oleh peserta didik di Sekolah Menengah Kejuruan belum maksimal, sebatas jejaring sosial, permainan, serta sebagai alat komunikasi. *Smartphone* bukan juga sebagai alat komunikasi melainkan juga media pembelajaran yang bagus untuk digunakan (Andika, 2019).

Dasar editing merupakan suatu proses dari pembuatan video dimulai dari penyeleksian, penambahan teks atau judul, variasi, transisi, effect yang dihasilkan, pemilihan lagu, sound effect dan narasi hingga mengcolorgrading hasil rekaman mentah menjadi sebuah video yang mempunyai tampilan yang dibutuhkan untuk ditayangkan. Hal tersebut merupakan materi dari kelompok mata pelajaran Videografi jurusan Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMKN 9 Bandung. Dalam mata pelajaran Videografi dengan materi Dasar Editing tersebut siswa pertama kali diperkenalkan dengan dasar-dasar editing seperti pengenalan video, jenis-jenis video, format, Aplikasi, serta cara editing. Pembelajaran yang tergolong abstrak dengan konsep teori membuat siswa harus memvisualkan sendiri perangkat yang disampaikan.

Pengalaman peneliti saat mengajar mata pelajaran Videografi khususnya saat mengajar materi tentang Dasar Editing terhadap siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual SMKN 9 Bandung, siswa DKV kelas XI di SMKN 9 Bandung sangat antusias mengikuti pembelajaran yang peneliti ajarkan saat tatap muka, namun beberapa siswa masih kurang paham apa yang peneliti ajarkan tentang materi Dasar Editing dengan menggunakan *software Premiere Pro*. Ternyata

mereka masih kurang paham tentang Dasar Editing itu dari mulai pengenalan videografi, tentang jenis-jenis video, format, aplikasi *Adobe Premiere Pro* beserta *tools-tools* yang ada didalamnya, serta cara editing dengan menggunakan aplikasi *Adobe Premiere Pro*. Sebenarnya sebelum peneliti mengajar disana mereka sudah belajar terlebih dahulu dengan guru pengampu mata pelajaran Videografi tentang materi Dasar Editing tetapi hanya dengan mendengarkan guru saja melalui media pembelajaran seperti *Google Meet*, dengan presentasi menggunakan media *Powerpoint*. Dengan adanya pandemi Covid-19 pada saat itu membuat sistem pembelajaran yang biasanya dilakukan secara tatap muka penuh berubah menjadi pembelajaran tatap muka terbatas, perubahan sistem pembelajaran ini menjadikan siswa yang dapat melakukan tatap muka dibatasi sebanyak 50%. Akibatnya terdapat beberapa siswa yang kesulitan saat pembelajaran secara daring.

Hasil diskusi dengan beberapa siswa kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV) di SMKN 9 Bandung yang melakukan pembelajaran daring di rumah mengatakan bahwa siswa kesulitan memahami materi yang disampaikan saat pembelajaran daring, karena siswa tidak praktik langsung di laptop. Keluh kesah siswa ini mengacu terhadap pemberian media pembelajaran yang berupa tulisan-tulisan tentang Dasar Editing menggunakan *Powerpoint* melalui *google classroom* saja. Siswa berpendapat bahwa lebih mudah melihat materi beserta praktik oleh pendidik saat tatap muka atau melihat video tutorialnya di *youtube*, karena dijelaskan dengan melihat pergerakan kursor *mousenya* daripada membaca tulisan prosedural. Dan siswa merasa lebih mudah mengingatnya serta lebih termotivasi untuk belajar dengan melihat video dan mencoba langsung daripada membaca.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti saat melaksanakan Program Pengenalan Lapangan Satuan Pendidikan (PPLSP) Universitas Pendidikan Indonesia di SMKN 9 Bandung pada mata pelajaran Videografi kelas XI Desain Komunikasi Visual (DKV), bahwa persiapan pembelajaran oleh guru masih kurang maksimal, guru telah mempersiapkan perangkat pembelajaran seperti Silabus dan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sebelum proses pembelajaran namun media pembelajaran yang dipersiapkan masih menggunakan *powerpoint*, *Google Classroom*, dan buku teks. Media pembelajaran yang disiapkan tidak dirancang untuk melibatkan siswa aktif dalam proses belajar, sehingga siswa

itu hanya mendengar penjelasan dari guru. Terlihat reaksi beberapa siswa ketika diminta untuk menjawab pertanyaan dari guru beberapa siswa yang merespon, kebanyakan siswa terlihat diam dan tidak memperhatikan.

Pelaksanaan proses pembelajaran di kelas Desain Komunikasi Visual Khususnya saat mata pelajaran Videografi kelas XI yang dilakukan oleh guru juga kurang maksimal. Guru menyampaikan materi pembelajaran sedangkan tugas siswa masih mendengarkan, mencatat, dan mengingat ulang materi yang telah disampaikan, sehingga pembelajaran bersifat verbalisme dan monoton. Pembelajaran cenderung bersifat *teacher centered* yang mengakibatkan siswa tidak termotivasi mengikuti proses pembelajaran dan siswa malas untuk berfikir saat guru mengajukan pertanyaannya. Guru sudah menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi informasi, namun penggunaan media tersebut masih belum maksimal karena *powerpoint* yang digunakan hanya untuk penyampaian materi dan tugas berupa teks, gambar, video. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran penunjang yang mampu menampilkan teks, gambar, video yang mampu meningkatkan pemahaman siswa.

Untuk menarik siswa dalam pembelajaran salah satunya dengan merancang media pembelajaran interaktif. Karena media interaktif itu dapat memberikan kesempatan terhadap siswa untuk dapat berinteraksi langsung dengan media tersebut (Permadi & Huda, 2020). Sehingga siswa itu dapat mudah memahami isi dari materi pembelajaran yang nantinya disampaikan. Dengan pemakaian media pembelajaran interaktif untuk materi Dasar Editing pada mata pelajaran Videografi ini diharapkan dapat membantu disaat guru tidak bisa hadir untuk menyampaikan materi di dalam kelas seperti biasanya dan juga saat pembelajaran daring berlangsung agar siswa dapat dengan mudah, paham dan mencoba langsung dirumah. Media pembelajaran interaktif ini dapat mengurangi suasana yang statis dan dapat menciptakan proses pembelajaran yang efektif, menarik, interaktif dan menyenangkan (Novita & Harahap, 2020).

Pembuatan media pembelajaran interaktif ini didasarkan pada penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya oleh (Adnyana et al., 2019) yaitu Pengembangan Multimedia Interaktif Berbasis *Self Regulated Learning* (SRL) Untuk Mata Kuliah Videography dan Broadcasting Di STMIK STIKOM Indonesia. Pada penelitian

yang dilakukannya yaitu, menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif dengan berbasis *Self Regulated Learning* (SRL) sebagai alat untuk memotivasi mahasiswa untuk belajar mandiri, kreatif, efektif, dan efisien dalam mengelola cara belajar guna mendapatkan hasil pembelajaran yang optimal. Selain itu untuk memperkuat penelitian yang akan di teliti, bahwa pembuatan media pembelajaran interaktif ini juga telah dilaksanakan di Sekolah Menengah Kejuruan oleh (Novita & Harahap, 2020) yaitu Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Pelajaran Sistem Komputer Di SMK. Pada penelitian tersebut telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran interaktif yang efektif dalam meningkatkan penguasaan konsep sistem komputer yang ditinjau dari ketuntasan hasil belajar siswa dan peningkatan hasil belajar siswa antara nilai pre-tes dan nilai post-test. Media pembelajaran interaktif ini juga sebagai sebuah alternative media yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMK.

Berdasarkan permasalahan dan studi literatur terkait pemaparan di atas, maka dari itu peneliti bermaksud untuk merancang suatu penelitian dengan merancang dan menciptakan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android pada mata pelajaran Videografi dalam konteks materi Dasar Editing. Media pembelajaran interaktif yang mampu meningkatkan motivasi belajar dan menambah daya serap pemahaman siswa. Oleh karena itu, judul dalam penelitian ini adalah “Rancang Bangun Media Pembelajaran Digital berbasis Android Materi Dasar Editing di Sekolah Menengah Kejuruan”.

1.2 Rumusan Masalah Penelitian

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah:

1. Bagaimana Rancang Bangun Media Pembelajaran Digital berbasis Android Materi Dasar Editing di Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian DKV?
2. Bagaimana Uji Coba Kelayakan Media Pembelajaran Digital berbasis Android Materi Dasar Editing di Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian DKV?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum penelitian ini adalah untuk merancang dan juga membangun Media Pembelajaran Interaktif Mata Pelajaran Videografi khususnya materi dasar editing. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui rancang bangun Media Pembelajaran Digital berbasis Android Materi Dasar Editing di Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian DKV.
2. Untuk mengetahui uji coba kelayakan dari Media Pembelajaran Digital berbasis Android Materi Dasar Editing di Sekolah Menengah Kejuruan Program Keahlian DKV.

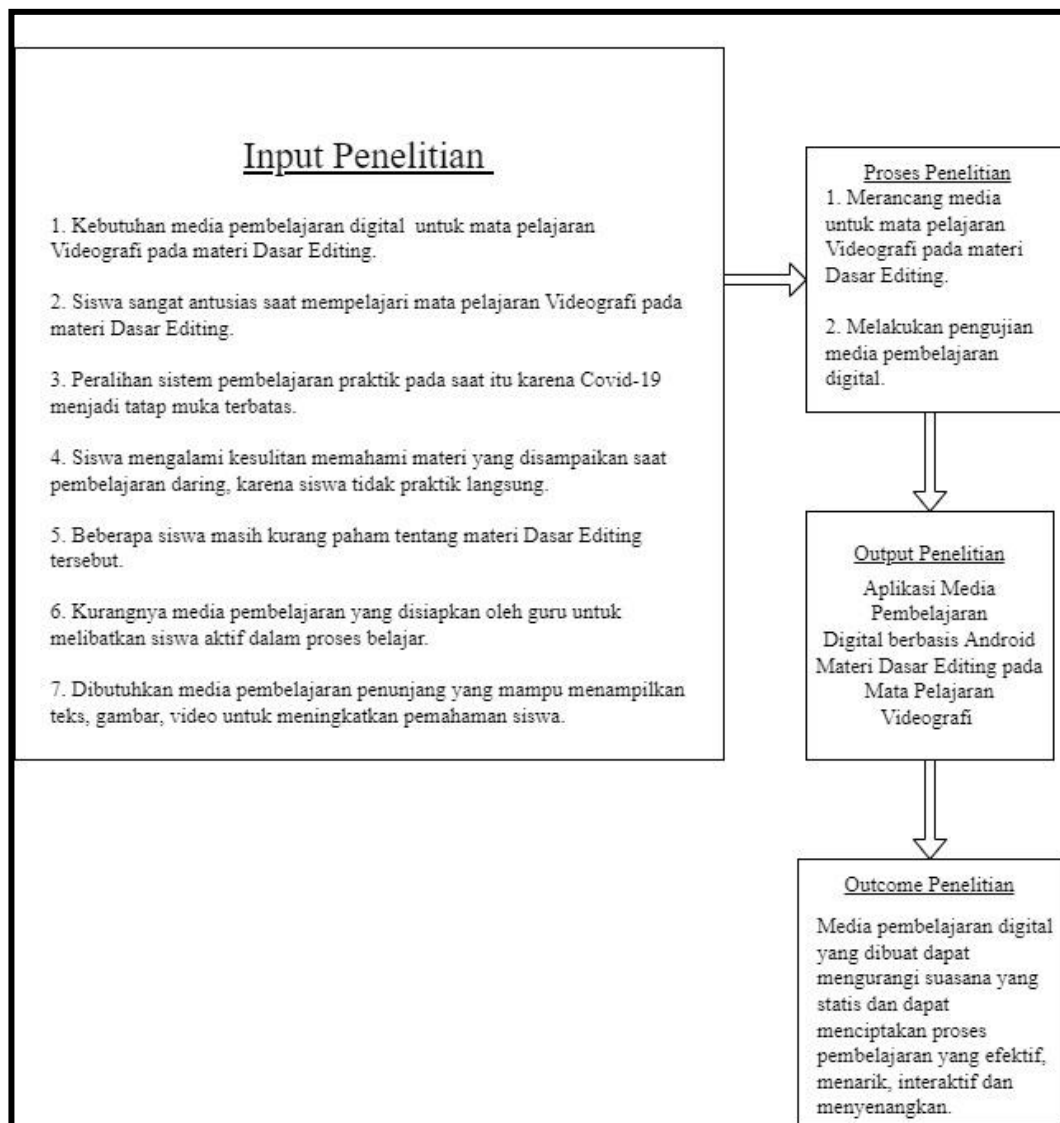
1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini tentunya akan mendatangkan manfaat dalam penerapan Media Pembelajaran Interaktif. Manfaat yang diperoleh adalah:

- a. Bagi Peserta Didik
Peserta didik menjadi termotivasi dan mudah dalam memahami mata pelajaran Videografi khususnya materi Dasar Editing, meningkatkan hasil belajar peserta didik, menciptakan rasa senang dan peserta didik dapat focus dalam memperhatikan pembelajaran Videografi, serta meningkatkan kemandirian peserta didik dalam belajar.
- b. Bagi Guru
Memperoleh pengetahuan tentang Media pembelajaran interaktif yang inovatif dan kreatif yang dapat digunakan untuk mengajar di kelas serta sebagai tambahan referensi dalam pembelajaran Multimedia Khususnya mata pelajaran Videografi materi Dasar Editing.
- c. Bagi Penulis
Mempunyai kesempatan untuk mengembangkan Media Pembelajaran Interaktif.
- d. Bagi Sekolah
Menambah variasi Media Pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran Videografi dalam materi Dasar Editing.

1.5 Kerangka Berfikir

Berdasarkan uraian latar belakang penelitian, maka peneliti akan merancang media pembelajaran digital berbasis android pada mata pelajaran Videografi dengan materi Dasar Editing. Oleh karena itu kerangka berfikir penelitian ini adalah sebagai berikut:



Gambar 1. 1 Kerangka Berfikir

1.6 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi penulisan skripsi didasarkan pada Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019 yaitu sebagai berikut:

a. Bab I : Pendahuluan

Bagian bab 1 ini menjelaskan mengenai pendahuluan seperti Latar Belakang Penelitian, Rumusan Masalah Penelitian, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kerangka Berfikir dan Struktur Organisasi Skripsi.

b. Bab II : Kajian Pustaka

Bagian bab 2 berisikan tentang kajian pustaka yang menjelaskan tentang Media Pembelajaran Digital, Media Interaktif, Android, Aplikasi, Adobe Animate, Mata Pelajaran Videografi di SMK, Penelitian Relevan.

c. Bab III : Metode Penelitian

Bagian bab 3 menjelaskan mengenai metode untuk melakukan sebuah penelitian dan pengambilan data dengan metode penelitian *Design and Development* (D&D). Partisipan sebanyak 23 Siswa kelas 11 dan Guru jurusan Desain Komunikasi Visual SMKN 9 Bandung. Pengumpulan data melalui angket dan uji validasi ahli, lalu pengumpulan data penelitian menggunakan instrument yang sesuai dengan teknik pengumpulan data.

d. Bab IV : Temuan dan Pembahasan

Bagian bab 4 menjelaskan mengenai Temuan, Perancangan Media Pembelajaran Digital berbasis Android, Analisis, Desain, dan Pengembangan Media Pembelajaran Digital berbasis Android, Penilaian Kelayakan oleh Ahli, Respon Pengguna Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android, Respon Guru, Respon Siswa, Pembahasan, dan Perancangan Media Pembelajaran Interaktif berbasis Android.

e. Bab V: Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bagian bab 5 menjelaskan kesimpulan, implikasi dan rekomendasi.