

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Penelitian

Pandemi Covid-19 merupakan musibah yang dialami oleh seluruh penduduk di dunia. Salah satu negara yang terkena dampaknya yaitu negara Indonesia. Pada awal tahun 2020 Indonesia memulai pandemi akibat adanya wabah penyakit yang disebabkan oleh virus corona paling terbaru (Covid-19). Menurut WHO virus corona adalah keluarga besar virus yang dapat menyebabkan penyakit pada hewan atau manusia. Pada manusia corona diketahui menyebabkan infeksi pernafasan mulai dari flu biasa hingga penyakit yang lebih parah seperti *Middle East Respiratory Syndrome* (MERS), dan *Severe Acute Respiratory Syndrome* (SARS). Dengan adanya wabah ini maka seluruh sektor kehidupan menjadi terganggu. Salah satu sektor yang terkena dampaknya adalah sektor pendidikan. Peneliti Lembaga Kajian dan Advokasi *Center for Indonesia Policy Studies* (CIPS) Latasha Safira dalam antaranews.com mengemukakan bahwa “pendidikan adalah sektor yang paling terkena dampak negatif dari pandemi covid”.

Pendidikan dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara. Pendidikan berperan dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia dalam mencerdaskan kehidupan bangsa dan mewujudkan cita-cita bangsa. Agar peran pendidikan tetap dapat berjalan dengan baik maka pemerintah daerah memutuskan menerapkan kebijakan untuk menerapkan metode belajar dengan sistem daring (dalam jaringan) atau biasa disebut dengan pembelajaran *online* dimana sistem pembelajar tersebut dilakukan tanpa tatap muka secara langsung antara guru dan siswa sesuai dengan Surat Edaran Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran Corona.

Dalam Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2005 guru merupakan pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan,

melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik pada pendidikan anak usia dini jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah. Sehingga dalam proses pembelajaran dan hasil belajar siswa sebagian besar ditentukan oleh peranan dan kompetensi guru.

Mulai pada era revolusi industri 4.0 ini ditandai dengan hadirnya teknologi-teknologi baru. Dalam Maria, Shahbodin, Pee (2016, hlm. 2) di industri 4.0, akan terjadi pergeseran paradigma mendasar yang disebabkan oleh kombinasi teknologi internet dan teknologi berorientasi masa depan. Perangkat, mesin, sensor, dan manusia direncanakan dapat saling berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan teknologi internet yang dikenal dengan *internet of things* (IoT). Sehingga dalam sistem pembelajaran daring pada era revolusi industri 4.0 guru dituntut melakukan peranannya dengan memanfaatkan teknologi yang ada untuk kegiatan pembelajaran dan siswa juga dituntut untuk belajar mandiri dengan cara mencari materi dari berbagai sumber. Penerapan teknologi belajar tersebut diharapkan dapat meningkatkan kemampuan guru dalam menyampaikan materi dan juga dapat memudahkan siswa dalam memahami materi yang diberikan.

Selain itu pada era revolusi industri 4.0 dalam dunia pendidikan juga terjadi penyesuaian kurikulum baru. Seperti saat ini adanya perkembangan kurikulum 2013 menjadi kurikulum merdeka. Sesuai dengan Kepmendikbudristek Nomor 56 Tahun 2022 tentang Pedoman Penerapan Kurikulum Dalam Rangka Pemulihan Pembelajaran (Kurikulum Merdeka) dijelaskan bahwa “kurikulum merdeka mulai berlaku pada tahun ajaran 2022/2023”.

Dari penjelasan di atas dalam proses pembelajaran daring dibutuhkan peranan guru untuk penyampaian materi pembelajaran menggunakan cara yang efektif dan disesuaikan dengan kebutuhan belajar siswa agar mengarahkan siswa mencapai kompetensi yang diharapkan. Salah satu peranan guru yang dapat memengaruhi proses pembelajaran daring yaitu dengan memilih serta menggunakan media pembelajaran yang tepat sesuai kebutuhan dari siswa. “Media pembelajaran sebenarnya merupakan alat bantu yang dapat digunakan oleh pendidik dalam membantu tugas kependidikannya” (Mulyanta & Leong, 2009, hlm. 2). Sejalan dengan pendapat Hamalik dalam Arsyad (2013, hlm. 19) yang mengemukakan ‘bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat

membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologi terhadap siswa’.

SMKN 1 Jakarta merupakan salah satu sekolah yang memiliki jurusan Desain Permodelan dan Informasi Bangunan. Desain Permodelan dan Informasi Bangunan merupakan salah satu Program Keahlian dimana siswa akan belajar menggambar rumah/gedung/apartemen, menghitung biaya bangunan, melaksanakan pembangunan, serta memelihara konstruksi bangunan. Salah satu mata pelajaran pada jurusan DPIB adalah mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung yang mempelajari tentang Prosedur Keselamatan dan Kesehatan Kerja dan Lingkungan, Menggambar Proyeksi Bangunan, Menggambar Site Plan, Menggambar Denah, Menggambar Tampak, Menggambar Potongan, Menggambar Detail Pondasi, Menggambar Detail Kolom dan Balok, Menggambar Detail Plat, Menggambar Detail Struktur Rangka Atap, Menggambar Detail Kusen, Menggambar Detail Plafond, Menggambar Konstruksi Tangga, Instalasi Perpipaan Air Bersih, Instalasi Perpipaan Air Kotor, Instalasi Pembuangan Air Hujan, Instalasi Listrik, Instalasi *Sprinkler* dan *Smoke Detector*, *Ducting Air Condition*, Instalasi Penangkal Petir, dan Maket sesuai dengan yang ada dalam Perdirjen Dikdasmen No 464/D.D5/KR/2018 tentang Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Mata Pelajaran Muatan Nasional (A), Muatan Kewilayahan (B), Dasar Bidang Keahlian (C1), Dasar Program Keahlian (C2), dan Kompetensi Keahlian (C3).

Berdasarkan hasil observasi di SMKN 1 Jakarta, saat ini kegiatan pembelajaran masih dalam kondisi yang belum kondusif untuk melakukan pembelajaran tatap muka secara utuh. Sehingga beberapa proses pembelajaran masih dilakukan dirumah melalui pembelajaran daring atau jarak jauh. Dalam pelaksanaan pembelajaran daring diperlukan media pembelajaran yang tepat agar materi dapat tersampaikan dan mudah dipahami. Karena dalam proses pembelajaran daring, siswa kelas XI yang sedang melaksanakan PKL terkadang sulit membagi waktu dengan kegiatannya serta lokasi lapangan yang kurang kondusif, dan jaringan yang tidak selalu mendukung saat melakukan *GoogleMeet* sedangkan untuk Kelas XII akan melakukan uji sertifikasi kompetensi

membutuhkan media pembelajaran yang mudah dipahami. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran yang tidak terikat waktu serta dapat diakses setiap saat, dan dimana saja agar siswa dapat mengumpulkan tugas sesuai waktu yang ditentukan.

Dalam Arsyad (2013, hlm. 31) “media pembelajaran dapat dikelompokkan ke dalam empat kelompok, yaitu: (1) media hasil teknologi cetak, (2) media media hasil teknologi audio-visual, (3) media hasil teknologi yang berdasarkan komputer, dan (4) media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer”. Dalam proses pembelajaran di SMK Negeri 1 Jakarta, media pembelajaran yang diterapkan yaitu media teknologi berbasis komputer. “Teknologi berbasis komputer merupakan cara menghasilkan atau menyampaikan materi dengan menggunakan sumber-sumber yang berbasis mikroprosesor” (Arsyad, 2013, hlm. 33). Karena pada mata pelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung memiliki *output* tugas menggambar gambar kerja dengan menggunakan software *Archicad* maka digunakan media pembelajaran berbasis video tutorial yang berfungsi sebagai sistem pembelajaran individual.

Menanggapi hal tersebut peneliti bermaksud untuk mengetahui persepsi siswa tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung. Karena dengan mengetahui persepsi siswa, maka akan membantu guru untuk mengetahui apakah pemilihan media pembelajaran berbasis video tutorial tepat dan efektif untuk dilakukan pada proses pembelajaran daring untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan, dan dapat mempertimbangkan untuk menggunakan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam kegiatan proses pembelajaran daring ini. Oleh karena itu, peneliti akan mengangkat penelitian dengan judul “Persepsi Siswa tentang Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Video Tutorial dalam Pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung SMK Negeri 1 Jakarta”

1.2. Rumusan Masalah Penelitian

Agar arah penelitian jelas, maka peneliti perlu mengidentifikasi permasalahan. Adapun identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pendidikan di Indonesia terkena dampak dari adanya virus Covid-19.

Rizka Zulfadlah, 2022

PERSEPSI SISWA TENTANG EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL DALAM PEMBELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG SMK NEGERI 1 JAKARTA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. Akibat pandemi kegiatan pembelajaran masih dalam kondisi yang belum kondusif untuk melakukan pembelajaran tatap muka secara utuh.
3. Pembelajaran daring memiliki waktu yang singkat, terjadwal, dan juga jaringan yang mendukung.
4. Kondisi siswa yang sedang melaksanakan PKL kurang kondusif juga sulit membagi waktu dengan kegiatannya dan siswa yang akan melakukan uji sertifikasi kompetensi memerlukan media pembelajaran yang mudah dipahami.
5. Dibutuhkan media pembelajaran yang dapat diakses setiap saat, dan dimana saja.
6. Siswa diharuskan mengumpulkan tugas sesuai waktu yang ditentukan.

Untuk mempersempit penelitian kali ini, maka terdapat beberapa batasan masalah yang peneliti gunakan pada penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Penelitian ini dilakukan di SMK Negeri 1 Jakarta kompetensi keahlian DPIB (Desain Permodelan dan Informasi Bangunan).
2. Aspek yang diteliti dalam penelitian ini dilihat dari sisi persepsi siswa tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung.
3. Hasil belajar siswa dilihat dari nilai raport.
4. Media pembelajaran berbasis video tutorial menggunakan *Youtube* sebagai platformnya.

Berdasarkan uraian identifikasi masalah dan pembatasan masalah tersebut, maka pada penelitian ini peneliti merumuskan masalah yaitu bagaimana persepsi siswa tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung SMK Negeri 1 Jakarta ?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat diketahui tujuan penelitian yang ingin dicapai yaitu untuk mengetahui persepsi siswa tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam pembelajaran Konstruksi dan Utilitas Gedung SMK Negeri 1 Jakarta.

1.4. Manfaat Penelitian

Dalam penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat antara lain sebagai berikut :

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan kepada dunia pendidikan untuk dapat mengevaluasi dan mempertimbangkan pemilihan media pembelajaran.
 - b. Hasil penelitian ini dapat menjadi sumber referensi untuk penelitian lebih lanjut mengenai penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam proses pembelajaran.
2. Manfaat Praktis
 - a. Menjawab pertanyaan mengenai persepsi siswa tentang efektivitas penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam proses pembelajaran.
 - b. Bagi sekolah, dapat memberikan masukan untuk pertimbangan media pembelajaran.
 - c. Bagi Guru, dapat memberikan masukan kepada guru tentang berbagai kelebihan dan kekurangan penggunaan media pembelajaran berbasis video tutorial dalam proses pembelajaran.
 - d. Bagi Siswa, dapat memberikan dampak positif agar siswa dapat tertarik dan memahami materi serta cara menggambar menggunakan *software Archicad* melalui media pembelajaran berbasis video tutorial.
 - e. Bagi Peneliti, dapat menambah pengalaman dan pengetahuan peneliti sebagai calon guru tentang media pembelajaran yang tepat sehingga kemampuan siswa dapat tercapai sesuai dengan tujuan yang diharapkan.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Untuk mempermudah dan membantu dalam penyusunan penelitian ini, maka penulis membuat struktur organisasi skripsi. Struktur organisasi skripsi berdasarkan (PEDOMAN PENULISAN KARYA ILMIAH UPI, 2019) adalah sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN

Rizka Zulfadlah, 2022

PERSEPSI SISWA TENTANG EFEKTIFITAS PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO TUTORIAL DALAM PEMBELAJARAN KONSTRUKSI DAN UTILITAS GEDUNG SMK NEGERI 1 JAKARTA
Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Bab I ini merupakan bab perkenalan yang mendeskripsikan mengenai latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab II ini dituliskan tentang teori-teori, baik dari sumber buku, maupun sumber lain yang mendukung dalam penelitian, kerangka berpikir, penelitian terdahulu yang relevan, dengan bidang yang diteliti, dan hipotesis penelitian.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab III ini berisi uraian penjabaran metode penelitian yang digunakan, tempat, dan waktu penelitian, desain penelitian, partisipan, populasi, dan sampel, instrumen penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

BAB IV TEMUAN DAN BAHASAN

Pada bab IV ini berisi hasil penelitian dan pembahasan dengan mengemukakan hasil penelitian dan pembahasan penelitian yakni pengelolaan atau analisis data untuk hasil temuan yang berkaitan dengan masalah penelitian, pernyataan penelitian, hipotesis, tujuan penelitian, dan pembahasan analisis penelitian.

BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI, DAN REKOMENDASI

Bab V ini dituliskan kesimpulan, implikasi, dan rekomendasi yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan penelitian terhadap hasil analisis temuan penelitian.

DAFTAR PUSTAKA

Daftar pustaka berisi uraian tentang sumber yang dipakai untuk isi penelitian.