

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Kegiatan yang dapat menimbulkan keramaian telah dibatasi oleh pemerintah sejak 10 April 2020 akibat penyebaran COVID-19 di Indonesia. Kegiatan Belajar Mengajar (KBM) termasuk dalam kegiatan yang dibatasi sebagaimana diinstruksikan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi (Kemendikbudristek) melalui Surat Edaran No.15 Tahun 2020. Pada surat edaran tersebut, setiap instansi sekolah dilarang untuk mengadakan pembelajaran secara tatap muka atau luar jaringan (luring) sehingga seluruh pembelajaran dilaksanakan dalam jaringan (daring). Munir (2013) menerangkan bahwa pembelajaran daring merupakan sistem pembelajaran tanpa tatap muka secara langsung, dimana peserta didik belajar dari luar sekolah. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) termasuk ke dalam instansi pendidikan yang wajib mengadakan pembelajaran daring.

Berdasarkan penelitian Hikmat, dkk. (2020) dosen atau guru sebagai pengajar cenderung menggunakan aplikasi daring seperti Zoom Meeting dan WhatsApp sebagai alat bantu pengajaran, dengan media pembelajaran presentasi. Namun, Hikmat, dkk. (2020) lebih lanjut menyebutkan bahwa media pembelajaran tersebut hanya efektif untuk materi yang bersifat teoritis, sedangkan sulit diterapkan untuk materi yang bersifat praktik. SMK sebagai salah satu instansi pendidikan vokasi, dimana tugas utamanya adalah untuk mempersiapkan peserta didik bekerja di bidang pekerjaan spesifik (Rupert, 1978), tentunya sangat terpengaruh dengan kebijakan pembelajaran daring. Guru dan peserta didik di SMK sangat bergantung kepada sarana yang disediakan oleh sekolah dalam pembelajaran praktik, sedangkan selama pembelajaran daring kedua pihak tidak dapat mengakses sarana ataupun fasilitas dari sekolah. Menurut Ramdani, dkk. (2019) sarana pendukung proses pembelajaran sangat penting untuk disediakan oleh pihak sekolah. Hal ini menyebabkan menurunnya hasil belajar peserta didik terutama dalam pembelajaran praktik. Jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan (DPIB) sebagai salah satu jurusan di SMK yang seharusnya mencetak lulusan

dengan standar kompetensi industri konstruksi, dikhawatirkan tidak mampu memenuhi standar kompetensi tersebut akibat pembelajaran daring.

Permendikbud No.54 tahun 2013 menyatakan bahwa standar kompetensi lulusan SMK dirumuskan secara menyeluruh pada satu kemampuan yang mampu mengintegrasikan tiga dimensi, yaitu kognitif, psikomotorik, dan afektif berdasarkan tolok ukur kompetensi setiap program keahlian. Sebagai calon praktisi industri, peserta didik jurusan DPIB dituntut untuk mampu menguasai materi dalam aspek psikomotorik. Mata pelajaran jurusan DPIB seperti Aplikasi Perangkat Lunak dan Interior Gedung (APLIG) memerlukan pembelajaran praktik untuk mencapai Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar (KI/KD) yang telah ditetapkan, termasuk di dalamnya adalah aspek kognitif dan psikomotorik. Menurut Herry (2012), pembelajaran praktik yang efektif akan membantu memotivasi peserta didik agar lebih giat belajar. Demi menciptakan pembelajaran praktik yang efektif selama pembelajaran daring, diperlukan pemilihan media pembelajaran yang tepat.

Guru sebagai fasilitator pembelajaran perlu memilih media pembelajaran alternatif yang tepat selama pembelajaran daring berlangsung. Pada mata pelajaran APLIG yang berkaitan dengan software gambar dua dimensi (2D) atau tiga dimensi (3D) , sering kali peserta didik memerlukan bimbingan dan tuntunan dari guru. Berdasarkan pengamatan proses pembelajaran dan diskusi dengan guru mata pelajaran APLIG di SMKN 6 Bekasi, terdapat penurunan hasil belajar peserta didik terutama dalam tugas yang membutuhkan peserta didik untuk aktif menggunakan software seperti Auto CAD, Sketch Up, dan V-ray. Video tutorial dapat menjadi media pembelajaran alternatif yang tepat untuk menanggulangi penurunan hasil belajar peserta didik selama pembelajaran daring. Aripin (2009) menyebutkan bahwa video tutorial memberikan panduan tentang cara menjelaskan suatu materi pembelajaran atau pengoperasian suatu sistem dalam bentuk video. Pada penelitian ini, peneliti merancang video tutorial untuk digunakan sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran APLIG.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat ditemukan beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian. Masalah-masalah tersebut dapat diidentifikasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran yang digunakan selama pembelajaran daring tidak tepat untuk digunakan untuk pembelajaran praktik
- 2) Hasil belajar peserta didik untuk mata pelajaran praktik menurun selama pembelajaran daring

1.3. Batasan masalah

Masalah yang diteliti dibatasi pada pengukuran hasil belajar peserta didik setelah menggunakan video tutorial sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran APLIG Jurusan DPIB SMKN 6 Bekasi. Produk media pembelajaran video tutorial yang digunakan merupakan hasil rancangan peneliti.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian diatas, dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

- 1) Bagaimana perancangan video tutorial sebagai media pembelajaran daring pada mata pelajaran APLIG?
- 2) Bagaimana perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan video tutorial sebagai media pembelajaran daring?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, penelitian ini memiliki tujuan sebagai berikut:

- 1) Mengembangkan video tutorial sebagai media pembelajaran daring untuk jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan.
- 2) Mengukur perubahan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan video tutorial sebagai media pembelajaran daring

1.6. Manfaat Penelitian

Hasil temuan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat terutama kepada pihak yang terlibat sebagai berikut:

1) Segi Teoritis

Peneliti berharap dapat memberikan kontribusi pada aspek teoritis, khususnya untuk pendidikan vokasi dalam hal perancangan video tutorial sebagai media pembelajaran selama pembelajaran daring.

2) Segi Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami dan menguasai materi secara kognitif dan psikomotorik dalam kondisi pembelajaran tatap muka ataupun daring.

3) Segi Kebijakan

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif media pembelajaran formal kepada pemerintah untuk diterapkan dan disosialisasikan kepada guru ataupun tenaga pengajar.

4) Segi Isu dan Aksi Sosial

Perancangan video tutorial sebagai media pembelajaran dapat membantu peserta didik untuk mencapai standar kompetensi yang telah ditentukan oleh SMK dan Dunia Usaha dan Dunia Industri (DUDI) sehingga diharapkan mampu mengurangi angka pengangguran lulusan SMK, khususnya pada jurusan DPIB.

1.7. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi ini terdiri dari 5 bab yang disusun secara sistematis agar dapat memberi gambaran dari penelitian yang akan dilakukan. Urutan dari skripsi ini adalah sebagai berikut:

BAB I: Pendahuluan

Bab pertama terdiri atas latar belakang penelitian yang memaparkan tentang konteks penelitian, identifikasi masalah, batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian untuk pihak-pihak yang terlibat.

BAB II: Kajian Pustaka

Bab kedua berisikan kajian dari beberapa literatur dan teori terkait pembelajaran daring, hasil belajar, media pembelajaran dan kajian dari penelitian terdahulu serta kerangka berpikir dari penelitian.

BAB III: Metode Penelitian

Bab ketiga berisikan rencana penelitian mulai dari desain penelitian, partisipan penelitian, waktu dan tempat penelitian, prosedur penelitian, teknik pengumpulan data, lalu instrumen penelitian dan teknik analisis data.

BAB IV: Temuan dan Pembahasan

Bab keempat berisikan penjabaran deskripsi hasil penelitian dan pembahasan dari produk yang dirancang.

BAB V: Implikasi dan Simpulan

Bab kelima berisikan simpulan, implikasi, dan rekomendasi dari hasil penelitian.