

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah banyak memberikan kontribusi di berbagai bidang kehidupan. Salah satunya adalah kontribusi di bidang pendidikan. Di Indonesia, penerapan teknologi di bidang pendidikan salah satunya diimplementasikan ke dalam media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan salah satu komponen yang berperan penting dalam kegiatan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat membantu peserta didik dalam memahami materi saat proses pembelajaran berlangsung.

Proses pembelajaran yang berkualitas akan memperoleh hasil belajar peserta didik yang maksimal. Pada kenyataannya, kerap ditemukan permasalahan yang menyebabkan hasil belajar peserta didik kurang maksimal. Salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan guru dalam proses pembelajaran kurang tepat. Hal ini dapat berdampak pada proses pembelajaran salah satunya motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari materi menjadi rendah. Motivasi belajar adalah seluruh daya penggerak di dalam diri siswa yang menimbulkan kegiatan belajar yang menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar yang memberikan arah pada kegiatan belajar sehingga tujuan yang dikehendaki oleh subjek belajar itu dapat dicapai (Sardiman A.M, 2007:75). Motivasi belajar memiliki peranan yang sangat penting dalam upaya peningkatan mutu pendidikan, yaitu apabila dikehendaki peningkatan mutu pendidikan maka dibutuhkan motivasi yang lebih besar dalam pelaksanaan proses pembelajaran.

Guna meningkatkan motivasi belajar peserta didik, guru memerlukan sarana yang tepat untuk dapat menyampaikan materi dengan baik dan menarik sehingga dapat dengan mudah dipahami oleh peserta didik. Di era modern seperti sekarang, teknologi dalam pembelajaran dapat dijadikan sebagai sarana, media, dan sumber belajar bagi peserta didik. Sebagai sumber belajar, teknologi digunakan sebagai alat untuk membantu mengemas materi pembelajaran menjadi lebih menarik, sehingga motivasi peserta didik dalam mempelajari materi pelajaran dapat meningkat serta mendapatkan hasil belajar yang optimal. Salah satu bentuk penerapan teknologi dalam pembelajaran adalah dengan menggunakan media video untuk menunjang proses pembelajaran.

Berdasarkan Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor: 330/D.D5/KEP/KR/2017 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), Pemrograman dasar merupakan salah satu mata pelajaran Dasar Bidang Keahlian (C1) di jenjang SMK (Sekolah Menengah Kejuruan) bidang keahlian Teknologi Informasi dan Komunikasi yang diajarkan di kelas X (sepuluh). Mata pelajaran ini berisi tentang konsep dasar dan pengenalan awal untuk memahami cara kerja sebuah program komputer dengan menggunakan bahasa pemrograman. Beberapa materi yang terdapat pada mata pelajaran ini diantaranya pengertian algoritma, pengertian pemrograman, tipe data, variabel, konstanta, struktur kontrol perulangan dan struktur kontrol percabangan. Pemrograman dasar merupakan salah satu mata pelajaran dasar keahlian yang membutuhkan logika tinggi untuk mempelajarinya. Mata pelajaran Pemrograman Dasar memiliki peran yang cukup penting bagi peserta didik SMK program keahlian Multimedia. Mata

pelajaran ini dijadikan sebagai bekal awal dalam mengasah logika peserta didik dan melatih kemampuan berpikir serta memahami proses berjalannya program komputer.

Berdasarkan hasil wawancara terhadap guru Multimedia yang mengajar mata pelajaran Pemrograman Dasar yang dilakukan pada saat observasi, diketahui bahwa proses pelaksanaan pembelajaran di SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta belum mendapatkan hasil yang maksimal. Informasi yang didapat dari wawancara tersebut guru mata pelajaran Pemrograman Dasar mengungkapkan bahwa terdapat masalah dalam proses pembelajaran peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan guru, yakni pada saat proses pembelajaran berlangsung, peserta didik cenderung merasa bosan saat guru menyampaikan penjelasan terkait materi yang diajarkan. Adapun terkait media pembelajaran yang digunakan di kedua sekolah tersebut yakni menggunakan media PowerPoint.

Berdasarkan hasil penyebaran angket (lampiran 7 dan lampiran 8) kepada peserta didik kelas X program keahlian Multimedia pada saat observasi di SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta dengan didampingi guru mata pelajaran Pemrograman Dasar dengan jumlah 30 responden dari SMK Negeri 2 Jakarta dan 30 responden dari SMK Negeri 51 Jakarta, didapatkan data bahwa sebanyak 76% peserta didik di SMK Negeri 2 Jakarta dan 80% peserta didik di SMK Negeri 51 Jakarta merasa kurang tertarik dalam mempelajari mata pelajaran Pemrograman Dasar. Hal ini menunjukkan bahwa motivasi belajar peserta didik Multimedia dalam mempelajari pemrograman dasar tergolong rendah. Selain itu, didapatkan pula data sebanyak 80% peserta didik di SMK Negeri 2 Jakarta dan 78% peserta didik di SMK Negeri 51 merasa kesulitan memahami materi dengan menggunakan media PowerPoint dan metode ceramah. Selain itu, pemahaman

peserta didik terhadap beberapa materi yang diajarkan juga belum maksimal. Beberapa materi yang tingkat pemahamannya tergolong rendah adalah materi konsep dasar algoritma dan pemrograman, materi struktur kontrol percabangan, dan materi struktur kontrol perulangan.

Berdasarkan data hasil penyebaran angket yang telah diuraikan di atas, salah satu materi yang belum dipahami peserta didik adalah materi struktur kontrol perulangan. Dalam lampiran Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) Surat Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Nomor: 330/D.D5/KEP/KR/2017 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), materi struktur kontrol perulangan terdapat pada Kompetensi Dasar (KD) ke-7 tepatnya pada poin 3.7 yaitu menerapkan struktur perulangan dalam bahasa pemrograman. Dengan demikian, materi struktur kontrol perulangan akan menjadi fokus pada penelitian ini.

Berdasarkan data yang sudah dipaparkan di atas, dapat disimpulkan bahwa motivasi belajar peserta didik terhadap materi pada mata pelajaran pemrograman dasar tergolong rendah, salah satunya materi struktur kontrol perulangan. Keadaan ini tidak hanya disebabkan oleh faktor individu peserta didik, namun juga disebabkan oleh berbagai aspek. Salah satunya adalah kurang tepatnya media yang digunakan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik belum sepenuhnya memiliki keterkaitan terhadap materi yang disampaikan. Hal ini dapat dilihat dari aktivitas peserta didik yang dilakukan selama proses pembelajaran berlangsung, seperti mengantuk, melamun, dan berbicara dengan teman sebangku.

Dalam hal ini perlu adanya suatu upaya terhadap peningkatan mutu pendidikan melalui pemanfaatan media pada proses pembelajaran di kelas. Salah satunya dengan cara menggunakan media pembelajaran berbasis video dengan menerapkan prinsip-prinsip multimedia pembelajaran. Menurut Agnew dan Kellerman (1996) dalam Munir (2012:290) video adalah media digital yang menunjukkan susunan atau urutan gambar-gambar dan memberikan ilusi, gambaran serta fantasi pada gambar yang bergerak. Media pembelajaran video memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut: a) menjelaskan keadaan nyata dari proses, fenomena, atau kejadian, b) sebagai bagian terintegrasi dengan media lain seperti teks atau gambar, video dapat memperkaya penyajian/penjelasan, c) pengguna dapat melakukan pengulangan pada bagian-bagian tertentu untuk melihat gambaran yang lebih fokus, d) sangat cocok untuk mengajarkan materi dalam ranah perilaku atau psikomotor, e) kombinasi video dan audio dapat lebih efektif dan lebih cepat menyampaikan pesan dibandingkan media *text*, dan f) menunjukkan dengan jelas suatu langkah *procedural* (misal cara melukis suatu segitiga sama dengan bantuan jangka panjang) (Munir, 2012:295).

Media video merupakan salah satu bentuk implementasi media *audio-visual*. Dalam penerapannya, media ini menggabungkan dua indera manusia, yakni indera penglihatan dan indera pendengaran. Menurut Baugh dalam Arsyad, Azhar (2013:10) menyatakan bahwa kurang lebih 90% untuk memperoleh hasil belajar seseorang melalui indera pandang, 5% diperoleh melalui indera dengar, dan 5% lagi dengan indera lainnya.

Penerapan prinsip multimedia dalam video pembelajaran bertujuan agar informasi yang disampaikan dapat sesuai dengan cara kerja otak manusia. Richard E. Mayer (2009:57) menyatakan pesan multimedia yang dirancang dengan tata cara

otak manusia bekerja akan lebih bermakna dibandingkan pesan multimedia yang tidak dirancang dengan mengikuti cara kerja otak manusia. Adapun prinsip-prinsip yang diterapkan akan difokuskan kepada prinsip yang dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Pemrograman Dasar, khususnya pada materi “struktur kontrol perulangan”. Dengan penerapan prinsip multimedia pembelajaran pada media berbasis video ini, diharapkan dapat menjadi alat bantu ajar yang tepat guna menunjang proses pembelajaran. Sehingga peserta didik dapat mengubah persepsi dalam mempelajari pemrograman dasar yang sukar dan membosankan menjadi mudah dan menyenangkan,

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka dilakukan penelitian dengan judul: *“Pengembangan Video Pembelajaran pada Mata Pelajaran Pemrograman Dasar untuk Peserta Didik SMK Program Keahlian Multimedia”*.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat disebutkan beberapa permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman peserta didik SMK program keahlian Multimedia terhadap mata pelajaran Pemrograman Dasar belum optimal.
2. Rendahnya motivasi belajar peserta didik SMK program keahlian Multimedia terhadap mata pelajaran Pemrograman Dasar.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan permasalahan di atas, penelitian akan dibatasi pada:

1. Pengembangan video pembelajaran ini akan difokuskan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMK program keahlian Multimedia pada mata pelajaran Pemrograman Dasar

2. Pengembangan video pembelajaran ini akan difokuskan pada penggunaan prinsip multimedia pembelajaran Richard Mayer.
3. Pengembangan media video pembelajaran akan dibatasi pada penerapan pengembangan video pembelajaran yang baik, tanpa melihat pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.
4. Materi yang akan dibahas dalam media video pembelajaran ini adalah materi untuk mata pelajaran Pemrograman Dasar pada kelas X di SMK di SMK Negeri 2 Jakarta dan SMK Negeri 51 Jakarta program keahlian Multimedia dengan kompetensi dasar menerapkan struktur perulangan dalam bahasa pemrograman.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan proses latar belakang, identifikasi, dan pembatasan masalah maka perumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini adalah: *“Bagaimana pengembangan video pembelajaran Pemrograman Dasar dengan menerapkan prinsip-prinsip multimedia pembelajaran pada materi struktur kontrol perulangan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik SMK program keahlian Multimedia ?”*

1.5. Tujuan Penelitian

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan video pembelajaran Pemrograman Dasar dengan menerapkan prinsip multimedia pembelajaran yang diterapkan sebagai media penunjang bahan ajar pada materi struktur kontrol perulangan untuk peserta didik SMK program keahlian Multimedia.

1.6. Manfaat Penelitian

1.6.1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini bermanfaat untuk menambah wawasan pengetahuan mengenai pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran Pemrograman Dasar untuk peserta didik SMK program keahlian Multimedia. Selain itu penelitian ini juga digunakan sebagai acuan untuk penelitian selanjutnya yang sejenis.

1.6.2. Manfaat Praktis

1.6.2.1. Bagi Peserta Didik

Manfaat penelitian secara praktis bagi peserta didik diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar peserta didik dalam mempelajari mata pelajaran Pemrograman Dasar. Selain itu, diharapkan dapat memudahkan peserta didik dalam memahami materi pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.

1.6.2.2. Bagi Guru

Manfaat penelitian secara praktis bagi guru diharapkan dapat meningkatkan kreatifitas pendidik dalam mengembangkan video pembelajaran yang menarik serta dapat menjadi penunjang bahan ajar yang digunakan dalam proses pembelajaran.

1.6.2.3. Bagi Sekolah

Manfaat penelitian secara praktis bagi sekolah diharapkan dapat dijadikan sebagai stimulus dalam upaya peningkatan mutu pembelajaran di kelas dan upaya peningkatan penggunaan media pembelajaran yang bermakna di sekolah.

1.6.2.4. Bagi Peneliti

Manfaat penelitian secara praktis bagi peneliti diharapkan dapat dijadikan acuan dalam mengembangkan produk media pembelajaran berupa video pembelajaran.