

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang

Pembelajaran merupakan kegiatan belajar dan mengajar yang dilakukan secara dua arah antara pendidik dan peserta didik dengan sumber belajar (Firmadani, 2020). Kemajuan teknologi dikarena *Covid-19* lalu serta kebijakan pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan membuat dunia pendidikan berubah begitu cepat (Patmasari, 2023). Setelah muncul istilah *New Normal* penggunaan pembelajaran *Blended Learning* sebagai solusi setelah pembelajaran daring (Elvina, 2023). Sehingga di era digital sekarang pendidik tidak hanya menguasai media pembelajaran tradisional saja namun juga media pembelajaran modern (Sya'bani et al., 2024).

Beberapa fitur teknologi digital yang sering digunakan pada saat ini diantaranya *facebook, whatsapp, youtube, twitter, instagram, blogger* dan lainnya (Ketut & Rahayuni, 2024). Selama era pandemi covid-19 sebelumnya banyak sekali media pembelajaran yang diadaptasi untuk digunakan seperti pembelajaran jarak jauh menggunakan *google clasroom, zoom, portal e-learning, youtube, hingga streaming film* yang berkaitan dengan pembelajaran (Shoffa et al., 2021). Dengan banyaknya pilihan maka pendidik sebaiknya lebih mendalami, mencari, dan memanfaatkan teknologi pendidikan dalam kegiatan belajar mengajar yang efektif (Singh & Mishra, 2016).

Terkait banyaknya pilihan media pembelajaran maka salah satu mata kuliah yang membutuhkan pengembangan media ada pada mata kuliah Desain Interior. Desain Interior adalah mata kuliah wajib di Prodi Pendidikan Teknik Bangunan UNJ. Desain interior adalah ilmu yang dipelajari tentang rancangan karya seni berada di dalam suatu bangunan dan digunakan untuk menyelesaikan masalah berdasarkan ilmu desain dengan tujuan menciptakan lingkungan didalamnya terdiri dari elemen-elemen pendukung baik fisik maupun non-fisik (Rosmawita & Doddy, 2019). Desain

Interior telah memiliki media pembelajaran berupa E-modul. Walaupun dari segi tampilan sudah cukup menarik dan menghasilkan efektifitas yang baik namun media multimedia ini masih memerlukan konten tambahan seperti penambahan dalam segi audio-visual (Virgitta, 2019).

Berdasarkan analisis kebutuhan awal yang dilakukan bahwa pada angkatan 2017-2019 Prodi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta yang telah mengambil mata kuliah Desain Interior menyatakan secara umum media yang disajikan pada saat pembelajar hanya berupa presentasi power point dan didukung oleh e-modul yang telah dikembangkan oleh Virgitta, (2019) Berdasarkan hasil belajar menunjukkan bahwa 36% mengatakan bahwa mereka tidak paham terkait materi yang diberikan selama perkuliahan dan 72% mengatakan media yang disajikan tidak menarik perhatian mereka dan tidak meningkatkan motivasi mereka dalam belajar desain interior. Mahasiswa dengan persentase 100% menyarankan untuk mengadakan pembaruan media pembelajaran dan 64% mahasiswa menginginkan media tersebut dalam bentuk video pembelajaran.

Pada hal tersebut kajian relevan terkait pengembangan media adalah media video karena menurut (Nurdyansyah, 2019) media video merupakan sarana yang tepat dan akurat saat menyampaikan pesan dengan bentuk audio-visual. Media pembelajaran berbasis video ini juga dapat menjadi pendamping e-modul sehingga mahasiswa tertarik untuk belajar Desain Interior. Pendapat ini didukung dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh (Arifin, 2017) yang menyatakan bahwa video membuat mahasiswa tidak menjadi jenuh dan bersemangat dalam memperhatikan materi, mahasiswa juga dapat mengulang kembali belajar bagi yang belum paham atau tertinggal materi, dan menjadi solusi dalam penyajian materi yang monoton.

Pada penelitian yang lain (Yudela et al., 2020) juga menyatakan bahwa video pembelajaran lebih praktis yang meliputi segi aspek dalam kemudahan penggunaan, efisiensi waktu, kebermanfaatan serta aspek yang menarik. Penelitian pengembangan media yang dilakukan oleh (Iga & Arief, 2017) juga menghasilkan video pembelajaran yang digunakan sebagai media pembelajaran. Hal tersebut ditunjukkan berdasarkan hasil uji pakar materi dan media serta uji coba kepada mahasiswanya pada kategori baik. Video yang dibuat oleh (Iga & Arief, 2017)

tersebut juga memberikan ketertarikan tersendiri bagi mahasiswa. Hal tersebut terlihat ketika mahasiswa benar-benar menyimak dalam keadaan santai. Mahasiswa merasa tidak bosan saat proses pembelajaran.

Untuk pengembangan media pembelajaran sebagai pendamping atau suplemen diteliti (Megawati et al., 2023) video pembelajaran dapat menjadi bahan literasi atau materi tambahan yang menarik dan layak digunakan. Video pembelajaran yang dikembangkan mendapatkan kualifikasi sangat baik dan memenuhi kriteria kelayakan yang dapat digunakan oleh pendidik sebagai pendamping bahan ajar. Pada penelitian lain (Boby Mulyono et al., 2019) uji coba media pembelajaran suplemen berbentuk video dilakukan uji coba dan mendapatkan hasil respon dari peserta didik dengan nilai tinggi. Pada pelaksanaan uji coba media video peserta didik terlihat senang dan cukup antusias untuk belajar dan memberikan respon komentar mayoritas berpendapat bahwa media pendamping ini meningkatkan motivasi belajar mereka (Boby Mulyono et al., 2019).

Dilihat dari efisiensi media yaitu praktikalitas digunakan pada penelitian di SMK Negeri 8 Padang. Persentase praktikalitas yang didapat pada media pembelajaran sebagai pendamping berbentuk video yang telah dikembangkan mendapatkan hasil 91,28% dengan kategori sangat praktis dan 80% dari respon pendidik yaitu kategori praktis sehingga menunjukkan bahwa dengan adanya media pendamping berupa video dapat dikatakan praktis dalam penggunaan sehari-hari (Putra et al., 2021).

Berdasarkan latar belakang diatas maka penyusun tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Video Pembelajaran Mata Kuliah Desain Interior Sebagai Pendamping E-Modul Pada Program Studi Pendidikan Teknik Bangunan Universitas Negeri Jakarta”**. Penelitian ini diharapkan menjadi salah satu solusi dosen dalam melakukan pembelajaran ketika mahasiswa kurang tertarik untuk melakukan pembelajaran.

## **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang masalah, dilakukan identifikasi masalah yang ada pada penelitian yang dilakukan. Identifikasi masalah penelitian antara lain:

1. Apakah video pembelajaran cocok digunakan pada mata kuliah Desain Interior?
2. Apakah dengan adanya video pembelajaran dapat meningkatkan motivasi mahasiswa dalam melakukan pembelajaran Desain Interior?
3. Apakah media pembelajaran berbasis video layak digunakan sebagai pendamping pada media pembelajaran Desain Interior yang telah ada?
4. Apakah media pembelajaran pendamping dengan berbasis video dapat efektif dan efisien diterapkan pada pembelajaran Desain Interior?

### **1.3. Batasan Masalah**

Pembatasan masalah penelitian ini mengenai antara lain:

1. Penelitian dilakukan pada mata kuliah Desain Interior Pendidikan Teknik Bangunan Fakultas Teknik Universitas Negeri Jakarta.
2. Hasil dari penelitian berupa produk video pembelajaran.
3. Penelitian dilakukan pada mahasiswa yang telah mengambil mata kuliah desain interior pada semester 119 tahun ajaran 2022/2023.
4. Penelitian dilakukan hanya sampai tahap uji coba produk berupa responden mahasiswa dalam menggunakan video pembelajaran.

### **1.4. Rumusan Masalah**

Bagaimana pengembangan video pembelajaran mata kuliah Desain Interior Pada Prodi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta?

### **1.5. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa video media pendamping berupa video pembelajaran pada mata kuliah Desain Interior di Pada Prodi Pendidikan Teknik Bangunan, Fakultas Teknik, Universitas Negeri Jakarta.

### **1.6. Manfaat Penelitian**

1. Memberikan peran dalam perkembangan pendidikan dan teknologi.
2. Memudahkan dosen dalam melaksanakan pembelajaran.

3. Membantu mahasiswa dalam pembelajaran mandiri pada mata kuliah Desain Interior
4. Dapat dijadikan sumber bagi peneliti selanjutnya.

