

# BAB I PENDAHULUAN

## 1.1. Latar Belakang Masalah

Seiring dengan perkembangan zaman, ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) semakin maju dan mendukung terciptanya teknologi baru yang lebih modern. Berbagai aspek kehidupan telah dipengaruhi oleh kemajuan teknologi dan tidak dapat dihindari, karena IPTEK menawarkan banyak manfaat dan memudahkan pekerjaan (Mulyani & Haliza, 2021). Hal tersebut juga berlaku dalam bidang pendidikan yang mana memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas Sumber Daya Manusia (SDM). Setiap warga negara mempunyai hak yang sama untuk memperoleh pendidikan yang bermutu, sesuai dengan Bab IV Pasal 1 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 yang mengatur tentang Sistem Pendidikan Nasional.

Menurut (Alifah, 2021) kualitas pendidikan telah menjadi subjek diskusi yang serius dalam beberapa waktu terakhir. Hal ini terjadi karena kualitas pendidikan sangat berpengaruh pada kualitas lulusan dari hasil pendidikannya. Pendidikan yang buruk dapat mengurangi sumber daya manusia yang berkualitas. Tapi pada kenyataannya, menurut (Nurfatihah et al., 2022) kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah dan tertinggal, sehingga dapat menghambat ketersediaan SDM yang berkualitas.

Salah satu faktor penyebabnya yaitu penggunaan teknologi digital dalam mendukung pembelajaran belum diaplikasikan secara maksimal. Saat ini media pembelajaran masih menggunakan media sederhana (Zaini & Nugraha, 2021). Media pembelajaran sederhana membuat kegiatan pembelajaran kurang efektif, sehingga siswa kurang tertarik dalam mengerti materi pelajaran yang disampaikan. Menurut (Wafiq et al., 2021) tidak sedikit siswa mengalami kesulitan dalam memahami materi yang di sampaikan, hal tersebut dikarenakan penyampaian materi yang masih sering menggunakan media sederhana. Dengan begitu, dibutuhkan media pembelajaran yang dapat mempermudah peserta didik dalam memahami materi. Media pembelajaran yang masih kurang beragam dan tidak dimanfaatkan secara maksimal menyebabkan kurangnya minat belajar siswa.

Oleh karena itu, perlu adanya upaya untuk lebih memaksimalkan pengembangan media pembelajaran yang layak untuk membantu siswa memperoleh pemahaman yang lebih optimal (Santoso & Purwanto, 2022).

Berdasarkan analisis kebutuhan yang telah dilakukan, 90,9% dari responden menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran gambar teknik masih berupa media sederhana atau buku. Hal tersebut membuat 95,5% responden menyatakan bahwa media pembelajaran sederhana atau buku dinilai kurang efektif sehingga membuat ketertarikan siswa dalam belajar kurang maksimal. Selain itu, 90,9% responden menyatakan bahwa media pembelajaran sederhana atau buku membuat siswa kurang memahami materi yang disampaikan guru. Dan 95,5% responden menyatakan bahwa media pembelajaran sederhana atau buku membuat minat belajar siswa menurun. Oleh karena itu, 100% responden menyatakan bahwa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang layak digunakan pada mata pelajaran gambar teknik.

Audio visual merupakan media yang sangat diminati dalam dunia pendidikan saat ini. Media ini menggabungkan unsur suara dan gambar, yang sering dikenal dengan sebutan video oleh masyarakat. Saat ini, materi audiovisual banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Isi dari media audio adalah suara dan gambar. Media audio lebih dikenal oleh Masyarakat umum yaitu video. Media Video menurut *Guidelines for Bibliographic DeScription of Interactive Multimedia*, dalam jurnal (Rahmadani & Taufina, 2020) adalah dua gabungan media atau lebih (teks, gambar, audio, grafik, animasi dan video) yang dimanipulasi oleh penggunanya untuk memerintahkan perilaku natural dari suatu presentasi. Pendapat lain (Taufina & Arwin, 2018) media video merupakan media yang sangat lengkap karena adanya penggabungan dari beberapa unsur media seperti teks, grafik, gambar, foto, video, dan animasi yang dirancang secara berkala sehingga menjadi suatu kumpulan yang menarik dan dapat mengalihkan perhatian masyarakat untuk melihatnya. Keunggulan dari video ini dalam hal penyampaian informasi yaitu dapat dilakukan secara cepat, menarik dan efektif khususnya kepada siswa sehingga siswa lebih tertarik dan memahami pembelajaran.

Tujuan peneliti memilih media pembelajaran video, beracu pada kriteria pemilihan media pembelajaran menurut (Rahma, 2019) salah satunya yaitu, tujuan

penggunaan. Maksud dari tujuan penggunaan yaitu media pembelajaran harus sejalan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dalam materi pembelajaran. Dalam materi proyeksi piktorial dan orthogonal, ada beberapa tujuan pembelajaran yang perlu di capai berdasarkan modul ajar yang telah dibuat, diantaranya: Siswa dapat memahami pengertian proyeksi, menyebutkan macam-macam proyeksi piktorial dan orthogonal, dan menggambar proyeksi piktorial dan orthogonal. Menurut (Sato & Sugiarto, 1999) dalam proses pembelajaran teori, sering kali kita menemui materi yang memerlukan visualisasi untuk memudahkan pemahaman siswa. Salah satu contohnya adalah materi tentang gambar proyeksi. Gambar proyeksi melibatkan berbagai jenis, penyajian, dan proses pembuatannya yang dapat lebih mudah dipahami melalui penggunaan visualisasi. Dilihat dari tujuan tersebut, peneliti memilih media pembelajaran video, karena isi dari media tersebut berupa audio dan visual yang memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran karena dijelaskan melalui visualisasi dan audio dari narator.

Pengaplikasian teknologi informasi dan komunikasi sangat penting dalam proses pembelajaran, karena pada dasarnya teknologi informasi dan komunikasi merupakan salah satu indikator keberhasilan dalam proses pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran ini berupa video yang nantinya dapat di akses di *handphone* dan laptop siswa.

Berdasarkan penelitian terdahulu yang dilakukan oleh (Hasdiyanti, 2018) yang berjudul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis *Powtoon* Materi Aritmatika Sosial di Kelas VII SMP Negeri 8 Kota Jambi” dengan menggunakan metode *R&D* menyimpulkan bahwa tingkat kelayakan media pembelajaran ini Berdasarkan hasil analisis data diperoleh hasil dengan persentase sebesar 87,14% menurut ahli materi yang dikategorikan sangat layak. Untuk ahli media sebesar 71,25% dengan kategori layak. Hasil dari Uji Kelayakan Media diperoleh persentase rata-rata sebesar 86,52% nilai dengan kategori sangat layak. Dilihat dari hasil tersebut, ada beberapa kekurangan dari produk yang dihasilkan, diantaranya: peneliti terdahulu tidak menyajikan konten isi materi tersebut dan tidak menyajikan tujuan pembelajaran dari materi tersebut, gambar yang disajikan dalam media dinilai monoton, jenis *font* yang digunakan sulit terbaca, warna yang disajikan dalam media dinilai kurang terang, suara narator terlalu cepat dan kurang terdengar.

Dari penjelasan latar belakang di atas, peneliti bermaksud untuk mengembangkan media pembelajaran yang layak digunakan dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dipilih berupa video yang dirancang sesuai materi yang digunakan untuk proses pembelajaran. Media pembelajaran video ini nantinya dapat menarik minat dan mempermudah siswa dalam memahami materi yang dipelajari siswa. Oleh sebab itu, penelitian ini mengangkat judul “Pengembangan Video Pembelajaran Materi Proyeksi Piktorial dan Orthogonal pada Mata Pelajaran Gambar Teknik di SMKN 4 Tangerang” dengan materi yang disajikan mengacu pada Modul Ajar yang telah ditetapkan.

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, terdapat berbagai permasalahan yang teridentifikasi. Identifikasi masalah yang dimaksud adalah sebagai berikut :

1. Kualitas pendidikan di Indonesia masih rendah dan tertinggal, sehingga dapat menghambat ketersediaan SDM yang berkualitas.
2. Penggunaan teknologi digital dalam mendukung pembelajaran belum diaplikasikan secara maksimal.
3. Media pembelajaran sederhana atau buku membuat minat belajar siswa menurun.
4. Media pembelajaran sederhana yang dinilai kurang efektif sehingga membuat minat siswa dalam belajar kurang maksimal.
5. Perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang layak digunakan pada mata pelajaran gambar teknik.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah, agar penelitian lebih spesifik dan mendalam maka perlu adanya pembatasan masalah. Pembatasan masalah pada penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah video pembelajaran untuk mata pelajaran gambar teknik.
2. Materi pembelajaran yang dibahas yaitu tentang proyeksi piktorial dan orthogonal dengan mengacu pada Alur Tujuan Pembelajaran.
3. Penelitian ini menggunakan metode *R&D* dengan model pengembangan 4 D

#### **1.4. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian identifikasi masalah di atas, maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran pada mata pelajaran gambar teknik?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran yang dikembangkan menurut ahli materi, ahli media, dan Uji Kelayakan Media kelas X Teknik Pemesinan pada materi proyeksi piktorial dan orthogonal?

#### **1.5. Tujuan Penelitian**

Atas dasar rumusan masalah, penelitian ini memiliki beberapa tujuan diantaranya sebagai berikut :

1. Mengembangkan video pembelajaran yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran gambar teknik.
2. Mengetahui kelayakan video pembelajaran menurut ahli materi, ahli media, dan Uji Kelayakan Media kelas X Teknik Pemesinan pada materi proyeksi piktorial dan orthogonal.

#### **1.6. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari penelitian pengembangan video pembelajaran materi proyeksi pikthorial dan orthogonal yaitu sebagai berikut :

##### **1. Bagi SMKN 4 Tangerang**

Peneliti berharap bahwa dengan adanya media pembelajaran yang efektif dan inovatif, kualitas pendidikan di SMK Negeri 4 Tangerang dapat meningkat.

##### **2. Bagi Guru**

Peneliti berharap bahwa hasil dari penelitian ini dapat mendorong para guru untuk menciptakan media pembelajaran yang lebih efektif dan inovatif, terutama video pembelajaran.

##### **3. Bagi Siswa**

Manfaat dari penelitian ini bagi siswa yaitu untuk menumbuhkan minat serta pemahaman mereka dalam proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran video. Selain itu, hal ini juga dapat membantu mereka untuk memaksimalkan potensi diri mereka sendiri agar terus berkembang dan mencapai kualitas yang lebih baik.