

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Sumber daya manusia merupakan hal yang sangat diperlukan dalam kualitas dan kuantitas yang tinggi untuk suatu negara. Pembangunan negara sangat bergantung dari sumber daya manusia. Kekayaan alam, kecanggihan teknologi tidak dapat digunakan dengan baik tanpa sumber daya manusia yang belum cukup kompeten untuk mengelola itu semua (Eko Wahyudi et al., 2022). Maka diperlukan berbagai macam solusi untuk meningkatkan sumber daya manusia.

Pendidikan memegang peranan yang penting dalam meningkatkan sumber daya manusia yang kompeten dan handal. Menurut Anas (2022), indikator dalam menentukan kualitas sumber daya manusia dapat dilihat dari rata-rata tingkat pendidikan anggota masyarakatnya dan juga kualitas pendidikannya. Oleh karena itu, pendidikan perlu terus ditingkatkan, agar sumber daya manusia dapat meningkat juga kualitasnya. Sekolah Menengah Kejuruan atau SMK merupakan salah satu bentuk pendidikan formal pada jenjang pendidikan menengah yang bertujuan untuk mempersiapkan peserta didik untuk bekerja dalam bidang tertentu. Bidang atau jurusan yang berada di SMK merupakan bidang-bidang yang relevan dengan pekerjaan yang dibutuhkan perusahaan dan dunia industri. SMK memiliki peran yang sangat penting dalam membantu siswanya dalam mendapatkan pekerjaan (Santika et al., 2023). Melalui pekerjaan, suatu individu dapat mengembangkan keterampilan dan kompetensi, dan memungkinkan untuk meningkatkan sumber daya manusia.

SMKN 7 Jakarta Timur adalah salah satu sekolah menengah kejuruan yang memiliki beberapa jurusan yang di dalamnya terdapat jurusan Multimedia. Jurusan Multimedia adalah kompetensi keahlian dimana peserta didik yang memilih peminatan Multimedia disiapkan untuk menjadi pekerja di bidang kreatif. Di jurusan Multimedia terdapat beberapa mata pelajaran produktif, salah satunya Teknik Pengolahan Audio dan Video (TPAV). Di mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video, siswa belajar keterampilan terkait sinematografi

secara menyeluruh, dari cara mengoperasikan alat sinematografi seperti kamera, *recorder*, *lighting*, sampai cara membuat suatu iklan layanan masyarakat, film pendek, dokumenter, dan macam video lainnya.

Peserta didik Multimedia SMKN 7 Jakarta memiliki kebutuhan yang spesifik dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video. Mata pelajaran ini menuntut siswa untuk memperoleh pemahaman yang baik tentang konsep-konsep sinematografi dan juga mengembangkan keterampilan teknis yang relevan dalam bidang multimedia. Salah satu materi yang dibahas dalam mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video yaitu tata cahaya kamera. Teknik dan tata pencahayaan untuk kamera merupakan materi yang membahas tentang prinsip dan tata cahaya dalam penangkapan gambar menggunakan kamera. Tidak hanya itu, keterampilan mengoperasikan kamera dan penguasaan teori dibelakangnya merupakan keahlian yang sangat berguna di dunia kreatif. Maka, pembelajaran yang efektif dan menarik menjadi hal yang diperhatikan agar dapat menunjang proses belajar peserta didik dan meningkatkan pemahaman dan keterampilan dari mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video untuk peserta didik multimedia SMKN 7 Jakarta.

Salah satu cara untuk menunjang proses pembelajaran agar lebih efektif adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Menurut Junaidi (2019) penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar mampu menumbuhkan ketertarikan dan aspirasi baru, meningkatkan semangat dan dorongan untuk belajar. Jadi, diperlukan juga media pembelajaran yang efektif dan menarik. Peneliti tertarik melakukan penelitian terkait dengan pengembangan media pembelajaran di SMKN 7 Jakarta dikarenakan setelah observasi dan wawancara dengan guru produktif yang mengajar mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video, dikemukakan bahwa media pembelajaran media pembelajaran yang digunakan terbatas pada media buku cetak dan presentasi yang bersifat non-interaktif, dan belum ada perangkat yang dikhususkan untuk kebutuhan SMKN 7 Jakarta. Selain itu, peralatan fotografi dan sinematografi yang berada di lab multimedia SMKN 7 Jakarta terbatas pada dua kamera *Canon 550D* tanpa baterai cadangan, dan untuk peralatan pencahayaan hanya memiliki 1 set

Tronic TR500 yang terdiri dari 2 unit lampu, 2 payung dan 2 *softbox*. Terdapat juga 1 *green screen*. Untuk penopang kamera hanya ada 1 tripod yang dapat dipakai. Menurut wawancara, akibat dari keterbatasan media yang diggunakan dan juga peralatan yang terbatas, dalam materi yang terkait dengan pengambilan gambar dengan kamera, secara spesifik dalam tata pencahayaan menggunakan kamera, pembelajaran berjalan dengan laju yang melewati alokasi waktu pada program semester, yang mengakibatkan siswa menjadi kurang stimulasi dalam pembelajaran praktik terkait dengan penggunaan kamera dan alat pencahayaan. Wawancara diakhiri dengan harapan ada media pembelajaran tambahan untuk materi tata cahaya kamera yang sesuai dengan spesifikasi, kebutuhan dan permintaan guru mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video di SMKN 7 Jakarta.

Berdasarkan hasil wawancara, dibutuhkan media pembelajaran tambahan untuk materi tata cahaya kamera pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video, yang dibuat sesuai dengan pembelajaran di SMKN 7 Jakarta, dan juga menunjang proses pembelajaran peserta didik. Dengan itu, maka akan dilakukan penelitian tentang pengembangan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif pada materi tata cahaya kamera. Penggunaan *e-book* dibanding dengan modul tradisional cukup berdampak terhadap efektivitas pembelajaran (Halilah et al., 2023). Dengan adanya media pembelajaran berbasis *e-book* yang bersifat digital, proses pembelajaran menjadi lebih fleksibel, dan memungkinkan siswa untuk mengakses informasi dengan cepat, dimana saja, serta dengan format digital yang lebih interaktif dapat menambah ketertarikan dan memotivasi peserta didik.

Dalam mengembangkan suatu produk media pembelajaran, terdapat beberapa model pengembangan yang sering digunakan, contohnya seperti ADDIE, Borg & Gall, dan 4-D. ADDIE merupakan singkatan dari *Analyze, Design, Develop, Implement* dan *Evaluate*. Tahap ADDIE bersifat iteratif, dan meski tahap evaluasi berada di bagian terakhir, evaluasi dilakukan juga pada tiap tahap sebelumnya, yaitu analisis, desain, pengembangan, dan implementasi. Menurut Waruwu (2024), kelebihan ADDIE adalah produk atau model yang dihasilkan dipastikan valid karena setiap tahapan melalui evaluasi, namun dikarenakan itu juga memerlukan waktu yang lebih lama, dan juga lebih formalistis dan kaku.

Model Borg & Gall menggunakan pendekatan sekuensial untuk tahap pengembangannya, dan terdiri dari sepuluh tahap, mulai dari penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan. Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan dan penyempurnaan produk, yang dilakukan tiga kali, awal, utama, dan akhir. Tahap terakhir adalah implementasi. Menurut Okpatrioka (2023), Borg & Gall mampu menghasilkan suatu produk dengan nilai validasi yang tinggi karena melalui rangkaian uji coba beserta dengan penyempurnaan. Namun, kompleksitas tahap membuat penggunaan Borg & Gall membutuhkan waktu yang relatif lama dan membutuhkan biaya yang besar.

Model 4-D merupakan singkatan dari *Define, Design, Develop, dan Disseminate*. Model 4-D merupakan model pengembangan yang sekuensial untuk ke-empat tahapannya. Dimulai dengan pendefinisian melalui analisis, perancangan, pengembangan melalui penilaian ahli disertai revisi uji coba produk, dan diakhiri dengan diseminasi, atau penyebarluasan. Menurut (Maydiantoro, 2021), pengembangan menggunakan Model 4-D memiliki kelebihan yaitu tidak membutuhkan waktu yang relatif lama karena kesederhanaan tahapannya.

Maka berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan membuat penelitian dengan materi tata cahaya kamera di mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video untuk kelas XII Multimedia SMKN 7 Jakarta dengan menggunakan model 4-D. Penelitian bertujuan sebagai media pembelajaran tambahan yang berguna bagi siswa dan guru untuk dipakai dalam proses pembelajaran.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dijelaskan dan hasil wawancara dengan pihak setempat, peneliti mengidentifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran yang tersedia pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video terbatas pada buku cetak dan presentasi sehingga belum adanya media pembelajaran tambahan yang dapat diakses secara mudah.
2. Peralatan yang terkait dengan materi pembelajaran menggunakan kamera dan tata pencahayaan terbatas, yang mengakibatkan siswa kurang stimulasi

dan proses pembelajaran tata cahaya kamera melewati alokasi waktu pada program semester.

3. Belum adanya media pembelajaran tambahan yang dikhususkan untuk SMKN 7 Jakarta yang membahas tata cahaya kamera di mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video.

1.3. Pembatasan Masalah

Dari hasil identifikasi masalah yang sudah dibuat, maka penelitian akan membatasi masalah sebagai berikut:

1. Sasaran penelitian dibatasi untuk Kelas XII Multimedia di SMKN 7 Jakarta.
2. Materi yang dijadikan *e-book* interaktif membahas pada materi pada tata cahaya kamera, yang mencakupi dasar tata pencahayaan, kualitas pencahayaan, sumber cahaya, arah pencahayaan, dan warna cahaya untuk mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video kelas XII Multimedia.
3. Metode penelitian menggunakan *Research & Development* menggunakan model pengembangan 4-D, yang dibataskan sampai tahap *Disseminate* pada tahap difusi.

1.4. Perumusan Masalah

Dari latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah **bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif materi Tata Cahaya Kamera untuk siswa kelas XII Multimedia SMK 7 Jakarta menggunakan model 4-D?**

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah, penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berbasis *e-book* interaktif yang mudah diakses dan dikhususkan untuk materi Tata Cahaya Kamera pada mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video sebagai bahan ajar tambahan siswa XII multimedia SMKN 7 Jakarta.

1.6. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian, maka manfaat yang akan dihasilkan dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa:

Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan diharapkan dapat membantu peserta didik dalam proses pembelajaran di mata pelajaran Teknik Pengolahan Audio dan Video di SMKN 7 Jakarta.

2. Bagi guru:

Media pembelajaran interaktif yang dihasilkan dapat bermanfaat bagi guru produktif untuk meningkatkan produktivitas kegiatan belajar-mengajar di jurusan multimedia SMKN 7 Jakarta.

3. Bagi peneliti:

Peneliti dapat mengetahui dan memahami proses pengembangan media pembelajaran *e-book* interaktif yang menerapkan model 4-D.

4. Bagi universitas:

Penelitian yang dihasilkan dapat menjadi rujukan atau sumber referensi untuk dilakukan pengembangan lebih lanjut.

