

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan berperan penting dalam menghasilkan sumber daya manusia yang berkualitas unggul melalui pengajaran yang diberikan. “Pendidikan merupakan anasir penting dalam kehidupan manusia yang secara substansial mempengaruhi seluruh kehidupannya” (Yusuf, 2018:6). Jika manusia dihadapkan pada suatu perubahan, maka pendidikan menjadi pedoman manusia untuk dapat beradaptasi dengan kondisi zaman. Tanpa pendidikan, mustahil seorang individu dapat bertahan terhadap segala dinamika kehidupan yang ada. Jadi, pendidikan merupakan kunci utama dalam menyelesaikan permasalahan kualitas sumber daya manusia.

Saat ini, pendidikan banyak memanfaatkan teknologi untuk mendukung proses kegiatan belajar mengajar. Tak dapat dipungkiri guru dan siswa harus dapat beradaptasi dengan kondisi yang ada. Hal ini guna membantu guru dalam proses pembelajaran yang variatif dan inovatif, serta siswa yang dapat memahami materi pelajaran dengan baik. Dengan demikian, mutlak hukumnya untuk menguasai teknologi dalam menghadapi tantangan perkembangan zaman yang serba cepat dan dinamis.

Namun, pada pelaksanaannya masih terdapat institusi pendidikan yang belum memanfaatkan teknologi dengan maksimal. Bukan tanpa alasan, terdapat beberapa faktor yang menyebabkan masalah ini terjadi. Yang paling umum misalnya sumber daya manusia yang belum siap, infrastruktur yang belum memadai serta biaya yang mahal untuk memperoleh akses ke media digital.

Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) adalah satuan pendidikan setingkat Sekolah Menengah Atas (SMA). SMK bertujuan untuk menyiapkan siswa-siswi yang memiliki kompetensi agar ketika lulus sekolah siap terjun langsung ke dunia kerja. SMK Negeri 2 Jakarta merupakan salah satu sekolah SMK yang berada di Gambir, Jakarta Pusat. Sekolah ini memiliki 5 program keahlian, yaitu

Desain Komunikasi Visual (DKV), Rekayasa Perangkat Lunak (RPL), Manajemen Perkantoran (MP), Bisnis Retail (BR), dan Akuntansi (AK).

SMK Negeri 2 Jakarta telah menerapkan kurikulum merdeka. Pada kurikulum merdeka, kompetensi keahlian DKV memiliki mata pelajaran Dasar Kejuruan yang wajib dipelajari siswa kelas X. Pada dasarnya, mata pelajaran ini memberikan pondasi pengetahuan dan keterampilan kepada siswa pada bidang desain baik secara manual dan digital. Materi dasar kejuruan disesuaikan dengan perkembangan teknologi dan mengikuti standar di dunia industri. Sebagian besar materi dasar kejuruan berhubungan erat dengan multimedia.

Perkembangan teknologi dalam bentuk multimedia sangat pesat utamanya media digital berbasis audio visual. Media berbasis audio visual mencakup produk media dengan berbagai macam bentuk. Contoh yang paling banyak diminati seperti konten kreatif, film, dan yang lainnya. Oleh sebab itu, media audio visual banyak diminati khalayak umum karena dapat disajikan secara menarik untuk memberikan informasi, edukasi, dan hiburan.

Salah satu materi yang dipelajari dalam dasar kejuruan adalah fotografi dasar. Materi fotografi dasar mempelajari segala yang berkaitan tentang kamera dan perangkat pendukungnya. Kemudian bagaimana mengatur segitiga *exposure* dan cara penggunaan kamera digital. Selain itu, juga mempelajari teknik sudut pengambilan gambar yang dilanjutkan dengan proses pengolahan *editing* foto yang telah ditangkap.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti selama melaksanakan Praktik Keterampilan Mengajar dengan guru serta siswa jurusan DKV, didapatkan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru dengan metode ceramah. Guru cenderung berfokus melakukan penjelasan melalui *PowerPoint* yang semenarik mungkin, kemudian siswa diberi tugas melalui praktik. Metode ceramah dengan monoton berakibat pada minat belajar siswa yang rendah. Pemahaman teoritis yang belum dikuasai dengan baik oleh siswa membuat hasil belajar yang didapat masih kurang maksimal. Hal tersebut didukung dengan keterbatasan sarana dan prasarana yang dimiliki siswa dan sekolah untuk pelaksanaan praktik.

Saat melakukan praktik setelah penjelasan materi oleh guru, sebagian besar siswa mendapatkan nilai dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu 75 sehingga siswa harus melakukan perbaikan nilai. Nilai materi fotografi pada seluruh siswa DKV tahun ajaran sebelumnya mendapat nilai rata-rata 73,52. Sebelum proses remedial, guru menampilkan tutorial atau demonstrasi langsung terkait materi yang dibahas. Kemudian nilai siswa menjadi lebih baik dibandingkan saat langsung praktik setelah mendengar penjelasan materi dengan ceramah. Dapat dikatakan, karakteristik dan pemahaman belajar siswa lebih cenderung melihat dan mendengar secara visual terhadap materi dengan tutorial praktik.

Jurusan DKV memiliki fasilitas lab komputer dan studio fotografi, dimana pada studio fotografi terdapat beberapa buah kamera, namun tidak mencukupi. Ketika melaksanakan praktik fotografi, tidak semua siswa dapat mencoba karena keterbatasan alat dan alokasi waktu pembelajaran. Hal ini mempengaruhi *skill* penguasaan kamera dan teknik fotografi siswa. Berdasarkan hasil wawancara dengan beberapa siswa, mereka membutuhkan media pembelajaran tidak hanya *PowerPoint* yang berisi bacaan saja. Oleh karena itu, siswa juga memerlukan media tambahan lain, yaitu dalam bentuk video tutorial. Dengan video tutorial siswa dapat mempelajari di rumah meski tidak memiliki peralatan tersebut.

Dalam mengembangkan produk media pembelajaran video tutorial, metode yang digunakan adalah *Research & Development* (R&D) dengan model pengembangan Borg & Gall. Penelitian dan pengembangan pendidikan adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan (Borg & Gall, 1983). Model pengembangan Borg & Gall sesuai digunakan pada penelitian pengembangan media pembelajaran karena memiliki sepuluh tahapan pengembangan secara terperinci yang dapat disederhanakan tanpa mengurangi nilai produk yang dikembangkan.

Berdasarkan latar belakang yang telah dijabarkan, maka peneliti memutuskan untuk membuat penelitian skripsi tentang pengembangan media pembelajaran. Peneliti merasa diperlukan sebuah penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Sudut Pengambilan

Gambar Kamera Bagi Siswa DKV di SMK Negeri 2 Jakarta”. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis video tutorial yang menarik untuk membantu pemahaman siswa DKV dalam materi sudut pengambilan gambar kamera. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat membantu penelitian mahasiswa dan masyarakat umum lainnya.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, identifikasi masalah yang ditemukan peneliti antara lain:

1. Siswa DKV SMK Negeri 2 Jakarta mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan media dan metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam kelas.
2. Sarana dan prasarana sekolah sudah tersedia namun untuk praktik materi fotografi belum mencukupi semua siswa kelas DKV.
3. Belum adanya media pembelajaran video tutorial untuk materi sudut pengambilan gambar kamera pada kelas X DKV di SMK Negeri 2 Jakarta.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti memilih fokus pada membuat media pembelajaran video tutorial untuk materi sudut pengambilan gambar kamera. Ruang lingkup permasalahan yang dibatasi dalam penelitian ini adalah:

1. Media pembelajaran ini hanya berfokus pada materi Sudut Pengambilan Gambar Kamera.
2. Responden dari penelitian ini adalah siswa kelas X DKV di SMK Negeri 2 Jakarta.
3. Menggunakan model pengembangan Borg & Gall dengan penyesuaian sesuai kebutuhan penelitian.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan pembatasan masalah di atas, maka peneliti menyusun perumusan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini antara lain:

1. Bagaimana mengembangkan media pembelajaran video tutorial sudut pengambilan gambar kamera bagi siswa DKV di SMK Negeri 2 Jakarta dengan menarik dan mudah dipahami.

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian yang dilakukan ini antara lain:

1. Untuk mengembangkan video tutorial pada materi sudut pengambilan gambar kamera bagi siswa kelas X DKV SMK Negeri 2 Jakarta.
2. Menguji kelayakan dan hasil pengembangan video tutorial sebagai media pembelajaran pelengkap yang digunakan siswa.

1.6 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, diharapkan penelitian ini memiliki manfaat berupa:

- a. Manfaat Teoritis
 1. Peneliti dapat mengembangkan dan meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan tentang fotografi khususnya pada materi sudut pengambilan gambar kamera.
 2. Hasil penelitian dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian lain dengan topik yang sejenis.
- b. Manfaat Praktis
 1. Untuk Guru
Video tutorial sebagai media pembelajaran pendamping yang praktis guna mendukung pembelajaran dasar kejuruan kelas X DKV.
 2. Untuk Siswa
Membantu meningkatkan pengetahuan teoritis dan praktik dengan media video tutorial yang mudah diakses siswa.