

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Dalam era digital yang terus berkembang, Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) telah menjadi bagian integral dari berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam dunia pendidikan. Penggunaan TIK dalam konteks pembelajaran telah menjadi topik yang menarik bagi para peneliti dan praktisi pendidikan. Dengan pesatnya perkembangan teknologi, pendekatan pembelajaran tradisional semakin bergeser menuju pendekatan yang lebih inovatif dan berbasis teknologi.

Pembelajaran dengan memanfaatkan TIK tidak hanya memberikan tambahan sarana untuk menyampaikan informasi, tetapi juga membuka peluang baru untuk meningkatkan interaksi, memotivasi siswa, dan meningkatkan efisiensi pembelajaran. Melalui integrasi teknologi dalam proses pembelajaran, para pendidik dapat menciptakan lingkungan belajar yang lebih dinamis, interaktif, dan sesuai dengan kebutuhan serta minat siswa. Strategi pendidikan yang secara bijak mengintegrasikan teknologi dapat meningkatkan keterampilan pemrosesan informasi dan literasi digital. Penggunaan teknologi dalam pendidikan harus dilandasi oleh pedoman pedagogis yang jelas untuk memastikan dampak positif pada perkembangan kognitif dan sosial siswa.

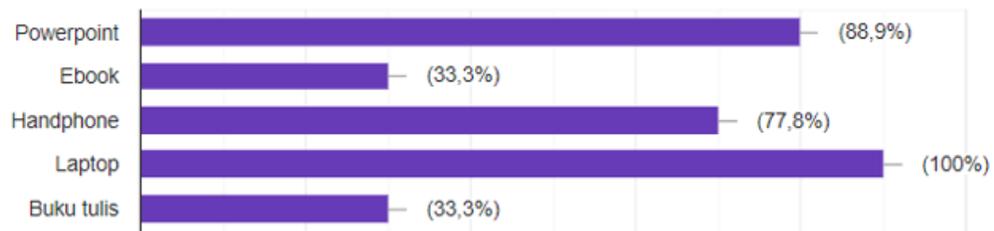
Peningkatan kualitas pembelajaran merupakan agenda utama bagi banyak lembaga pendidikan. Namun, realitas menunjukkan bahwa masih terdapat berbagai hambatan dan tantangan yang menghambat upaya tersebut. Salah satu faktor yang cukup signifikan adalah kurangnya perhatian terhadap manajemen SDM dalam konteks pembelajaran.

Menurut undang-undang No. 20 tahun 2003 pasal 39 ayat 2, Pendidik merupakan tenaga profesional yang bertugas merencanakan dan melaksanakan proses pembelajaran, menilai hasil pembelajaran, melakukan pembimbingan dan pelatihan, serta melakukan penelitian dan pengabdian kepada masyarakat, terutama bagi pendidik

pada perguruan tinggi. Pendidik juga bisa dikatakan tenaga Kependidikan yang berkualifikasi sebagai guru, dosen, konselor, pamong belajar, widyaiswara, tutor, instruktur, fasilitator, dan sebutan lain yang sesuai dengan kekhususannya, serta berpartisipasi dalam menyelenggarakan pendidikan. Namun, dalam kenyataannya, seringkali aspek manajemen SDM, seperti motivasi, dan penghargaan, kurang mendapat perhatian yang cukup serius. Demikian juga pendidikan di Indonesia masih memiliki beberapa masalah (Elvira 2021). Mengingat pengembangan materi dan media pembelajaran memerlukan waktu, tenaga, dan biaya yang cukup besar. Namun, masih terdapat kekurangan dalam hal kualitas dan relevansi materi yang disediakan. Beberapa materi pembelajaran mungkin tidak memenuhi standar atau kebutuhan aktual dalam pendidikan. Variasi dalam metode pengajaran, penggunaan media yang beragam, dan pola interaksi yang dinamis sangat penting untuk menjaga keterlibatan siswa dan meningkatkan hasil belajar.

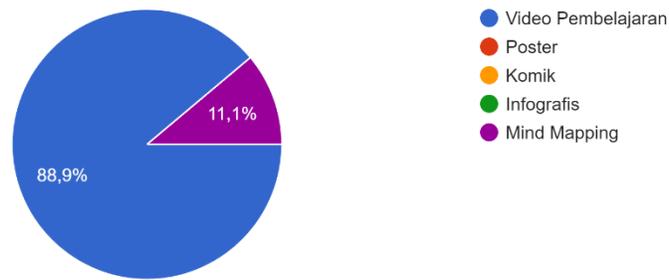
Media dan bahan ajar adalah sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perhatian, dan minat siswa sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi. Hal ini didukung oleh Zahwa dan Syafi'i (2022) yang mengemukakan bahwa perlu adanya media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran berupa video memiliki peran yang semakin penting dalam konteks pendidikan modern. Ini terutama disebabkan oleh kemajuan teknologi digital dan pergeseran paradigma pembelajaran dari pendekatan tradisional ke metode yang lebih berbasis teknologi. Video memiliki kemampuan untuk menggambarkan konsep-konsep yang kompleks secara visual. Dengan menggunakan gambar bergerak, animasi, dan efek visual lainnya, konsep-konsep yang sulit dipahami melalui teks atau gambar diam dapat dijelaskan dengan lebih jelas dan mudah dimengerti. Setiap individu memiliki gaya belajar yang berbeda-beda. Beberapa siswa lebih responsif terhadap visual, sementara yang lain lebih suka belajar melalui pendengaran atau sentuhan. Video memungkinkan variasi dalam pengalaman pembelajaran, sehingga dapat menjangkau berbagai gaya belajar yang ada. Dengan menyediakan konten yang disampaikan melalui visual, audio, dan interaksi,

video dapat mengakomodasi preferensi pembelajaran yang beragam. Video seringkali mampu menarik perhatian siswa dan mempertahankan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. Dengan penggunaan gambar bergerak, suara, musik, dan narasi yang menarik, video dapat menciptakan pengalaman pembelajaran yang menarik dan memikat bagi siswa. Hal ini dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar.



**Gambar 1. 1** Hasil Wawancara Siswa Terhadap Media Pembelajaran Apa Saja Yang Sering Digunakan di Dalam Kelas

Menurut hasil wawancara yang dilakukan, ibu Diah Saraswati selaku salah satu guru yang mengampu mata pelajaran DKV mengatakan bahwa “Menurut saya belum efektif, karena kurangnya sarana dan prasarana yang memadai, Seperti proyektor dan kamera yang terbatas. Jadi saya harus mengarahkan ke anak-anak seperti menyuruh mereka membawa laptop.” Jadi guru tersebut hanya dapat mengandalkan pemaparan materi dari powerpoint melalui proyektor saja dan metode pembelajaran melalui laptop para murid. Wawancara juga dilakukan ke beberapa murid di kelas X DKV 2, salah satunya Galang Ganjar Kurniawan mengatakan “Media yang sering dipakai itu seperti ebook dan materi dari power point”, Vazra Raihana Arifin mengatakan materi dipaparkan melalui laptop, ebook, power point dan handphone, dan Simply Antaras Qamecci mengatakan media pembelajaran yang digunakan yaitu *laptop*, *ebook*, dan *powerpoint* yang ditampilkan melalui *projector*.



**Gambar 1. 2** Hasil Wawancara Siswa Terhadap Media Pembelajaran Yang Akan Diterapkan

Setelah mengetahui media apa saja yang dipakai dalam kegiatan belajar mengajar, siswa X DKV 2 diberikan beberapa pilihan media yang dapat membantu mereka dalam proses belajar. Ibu Diah Saraswati selaku salah satu guru DKV mengatakan “Media pembelajaran berupa audio video cukup menunjang pembelajaran, karena murid dapat mempelajarinya kembali, melihat kembali praktek yang sudah dilakukan sebelumnya” sejalan dengan Galang Ganjar murid X DKV 2 juga mengatakan “Iya karena dengan video, saya dapat lebih paham serta secara visual juga lebih jelas dan lebih menarik juga”, Nauval Rizki Wiratama dari kelas X DKV 2 berpendapat, “Iya sangat membantu, karena dengan adanya video pembelajaran kita bisa lebih tau nih bagaimana pengaplikasian pembelajaran metode kamera tersebut dan juga terkadang juga ada yang malas membaca kan, jadi kalau menggunakan video bisa lebih mudah dipahami” dan Andhika Pratama Setiaji dari kelas X DKV 2 juga sependapat bahwa, “Pastinya iya, karena dengan adanya video bisa lebih menarik, apalagi banyak yang malas membaca”. Jadi menurut mereka media yang mungkin cocok untuk dapat membantu mereka dalam mempermudah proses belajar materi *Camera Angle Shot* yaitu dengan Video Pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi berupa wawancara terhadap murid kelas X jurusan DKV (Desain Komunikasi Visual) 2 di SMK NEGERI 2 JAKARTA yang mengikuti mata Pelajaran Dasar Kejuruan DKV pada materi pengambilan gambar (*Camera Angle Shot*), terlihat pada Gambar 1.1 tentang media yang dipakai di dalam kelas, mereka

mengatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru mereka saat ini sedikit monoton. Guru sering kali hanya menggunakan media Power Point dan menjelaskan materi melalui projector, serta guru menggunakan *ebook*, *handphone* dan buku tulis sebagai pelengkap. Ini membuat murid seringkali kurang termotivasi dalam belajar, sehingga mayoritas dari mereka mengatakan bahwa dengan adanya media pembelajaran berupa video dapat menambah motivasi belajar siswa serta dapat membantu proses pemvisualisasian sehingga materi lebih cepat dimengerti, seperti terlihat pada Gambar 1.2 tentang media pembelajaran yang efektif untuk digunakan. Observasi lebih lanjut dilakukan wawancara terhadap guru, tetapi dilakukan terhadap guru mereka juga. Guru juga mengatakan bahwa media yang digunakan saat ini masih belum efektif dalam menunjang proses belajar. Kurangnya sarana dan prasarana menjadi masalah dalam proses belajar pengambilan gambar. Disamping kurangnya sarana dan prasarana, guru juga membutuhkan media berupa video untuk membantu proses pembelajaran sehingga murid dapat mempelajari dan melihat Kembali praktek yang dilakukan. Yuanta (2020) mengemukakan bahwa pengajaran melalui audio visual adalah produksi dan penggunaan materi yang penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran serta tidak seluruhnya tergantung kepada pemahaman kata atau simbol-simbol yang serupa. Penggunaan media yang bervariasi tersebut mampu membangkitkan minat belajar siswa. Hal tersebut sesuai dengan salah satu fungsi dan manfaat penggunaan media pembelajaran yang disampaikan oleh Agustira dan Rahmi (2022), bahwa penggunaan media dapat menambah motivasi belajar siswa sehingga perhatian siswa terhadap materi pembelajaran dapat lebih meningkat. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Parameswari (2021) bahwa media pembelajaran adalah sarana pembelajaran digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran guna mempertinggi efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Metode pembuatan video akan mengaplikasikan Teknik Isometric Design yang dimana teknik ini merupakan cara untuk menciptakan kesan 3D pada objek dalam gambar 2D tanpa menggunakan perspektif realistis atau titik hilang. Dalam teknik ini, ukuran objek dan bidang tetap dipertahankan sesuai dengan aslinya tanpa

memperhitungkan jarak perspektif. Penggunaan teknik ini dapat membantu pembelajaran peserta didik dalam pemahaman materi pengambilan gambar (*Camera Angle Shot*), pemvisualisasian, gambar serta narasi dalam materi ini cukup diperlukan untuk mendukung imajinasi siswa dalam belajar. Penggunaan teknik ini juga dapat meningkatkan pemahaman pesan dan informasi yang disampaikan kepada audiens, bahkan hanya melalui gambar dan narasi. Serta tujuannya adalah untuk menggambarkan informasi dengan cara yang informatif, edukatif, dan memfasilitasi kegiatan promosi, melalui presentasi konten yang memberikan pengetahuan serta mengedukasi audiens dengan cara yang menarik.

Sejalan dengan hal tersebut, penulis akan mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa video dengan memanfaatkan Teknik *isometric design* yang diharapkan dapat membantu murid dan pendidik dalam proses belajar mengajar pada mata Pelajaran Dasar Kejuruan DKV. Maka uraian sebelumnya dapat menjadi dasar penelitian dengan judul Penerapan Teknik Isometric Design Pada Pengembangan Video Pembelajaran *Camera Angle Shot* Kelas X SMKN 2 Jakarta.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, dapat diidentifikasi beberapa masalah yang ditemui yaitu:

1. Penggunaan media video pembelajaran yang belum masif sebagai pendukung proses kegiatan belajar mengajar di mata pelajaran Dasar Kejuruan DKV kelas X SMKN 2 Jakarta.
2. Media pembelajaran kreatif untuk program keahlian DKV di tingkat SMK masih terbatas, sehingga perlu dikembangkan video pembelajaran berbasis desain isometrik.
3. Belum adanya penggunaan media video pembelajaran dengan memanfaatkan teknik isometric design khususnya di SMKN 2 Jakarta.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang ada, penulis membatasi masalah agar penelitian ini dapat lebih mendalam sebagai berikut,

1. Penelitian ini dibatasi pada materi pengambilan gambar (*Camera Angle Shot*) di SMKN 2 Jakarta di kelas X DKV.
2. Peneliti berfokus pada pengembangan video pembelajaran yang menggunakan teknik desain isometric.
3. Penelitian ini dibatasi pada siswa kelas X yang berjumlah 71 orang sebagai sample penelitian.

### 1.4 Perumusan Masalah

Setelah mengetahui identifikasi masalah penulis dapat merumuskan masalah yang akan dibahas yaitu "Bagaimana cara mengembangkan video pembelajaran menggunakan teknik isometric design pada materi pengambilan gambar (*Camera Angle Shot*) di mata pelajaran Dasar Kejuruan DKV?".

### 1.5 Tujuan Penelitian

Hasil rumusan masalah di atas dapat menjadi tujuan dalam penelitian yang akan dicapai yaitu untuk mengembangkan video pembelajaran video pembelajaran menggunakan teknik *isometric design* pada materi pengambilan gambar di mata pelajaran dasar kejuruan dkv.

### 1.6 Manfaat Penelitian

- a. Manfaat Teoritis
  1. Video pembelajaran ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian lain dengan topik serupa
  2. Dapat berguna sebagai media alternatif dalam pembelajaran peserta didik dan pendidik dalam materi pengambilan gambar
- b. Manfaat Praktis
  1. Untuk Peneliti

- Menjadi bahan referensi dalam pengembangan penelitian terkait penggunaan media audiovisual dalam pembelajaran.
- Membuka peluang penelitian lebih lanjut terkait strategi visualisasi materi pembelajaran yang efektif untuk bidang kejuruan.

## 2. Untuk Universitas

- Menambah koleksi sumber literatur dan studi kasus dalam pengembangan kurikulum di bidang pendidikan kejuruan.
- Memberikan contoh nyata tentang implementasi teknologi pembelajaran modern yang dapat diterapkan oleh lembaga pendidikan lain.
- Dapat dijadikan bahan diskusi dan pengembangan program pelatihan bagi mahasiswa calon guru dalam memanfaatkan teknologi pembelajaran berbasis video.

## 3. Untuk Guru

- Memungkinkan penyampaian materi dalam format yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja, memberi fleksibilitas dalam proses pembelajaran.
- Dapat digunakan sebagai media tambahan atau pengganti untuk memperkaya pengalaman belajar siswa.
- Menyediakan perspektif yang berbeda dengan menghadirkan sumber daya tambahan yang relevan untuk mendukung pembelajaran.

## 4. Untuk Siswa

- Memungkinkan siswa untuk melihat dan memahami konsep-konsep pelajaran dengan lebih baik melalui visualisasi, sehingga memperkuat pemahaman mereka.
- Dapat digunakan sebagai alat pembelajaran mandiri, memungkinkan siswa belajar di luar jam pelajaran formal.

- Meningkatkan motivasi belajar karena video pembelajaran bersifat dinamis dan interaktif.

