

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

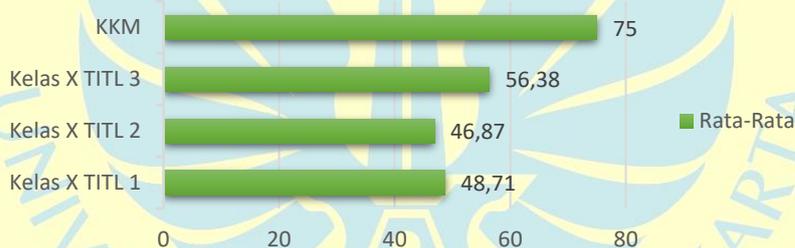
Dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas dan kompeten, pendidikan menjadi peran utama yang sangat penting dan berpengaruh terhadap kemajuan bangsa. Pendidikan merupakan upaya mempersiapkan generasi muda untuk menerima dan menghadapi perkembangan di era global. Undang-Undang No.20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional mengemukakan bahwa tujuan dari pendidikan nasional yaitu untuk mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Tujuan tersebut dapat tercapai dengan upaya guru dalam memberikan pengajaran yang baik berupa ilmu pengetahuan maupun pelajaran tentang kehidupan bermasyarakat.

Keberhasilan proses pendidikan dan pengajaran ditentukan melalui banyak faktor, yaitu guru dan media pembelajaran (Purwanto, 2013). Selain itu, keberhasilan pendidikan juga bergantung pada rencana dan kegiatan yang mencakup tujuan, isi, bahan, dan metode pembelajaran, yang dikenal sebagai kurikulum. Kurikulum berfungsi sebagai pedoman untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu, sesuai dengan ketentuan UU No. 20 Tahun 2003. Pada bulan Februari 2022, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi meluncurkan Kurikulum Merdeka sebagai salah satu kurikulum yang digunakan di sekolah-sekolah, dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik. Kurikulum Merdeka dirancang dengan pola desain yang berpusat pada pembelajaran, meliputi desain yang berfokus pada bahan ajar (*subject-centered design*), peserta didik (*learner-centered design*), dan masalah-masalah dalam masyarakat (*problem-centered design*).

Dalam Kurikulum Merdeka terdapat struktur susunan mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik. Salah satu mata pelajaran yang harus ditempuh oleh peserta didik khususnya di kompetensi keahlian Teknik Instalasi Tenaga Listrik SMK Negeri 2 Depok adalah mata pelajaran Kompetensi Kejuruan. Kompetensi Kejuruan adalah mata pelajaran yang berisi kompetensi mengenai

Teori Dasar Listrik dan Bahan yang digunakan dalam Ketenagalistrikan serta membahas Alat Ukur dan Alat Uji Kelistrikan. Mata pelajaran Kompetensi Kejuruan berfungsi untuk memberikan bekal pengetahuan dan keterampilan pada mata pelajaran kejuruan lanjutan, seperti Instalasi Motor Listrik, Instalasi Tenaga Listrik, Instalasi Penerangan Listrik dan lain sebagainya.

Setelah melakukan analisis kebutuhan melalui observasi serta wawancara dengan guru mata pelajaran kompetensi kejuruan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Depok, diperoleh informasi bahwa keberhasilan belajar peserta didik kelas X pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan dinilai masih rendah. Dapat dilihat dari Gambar 1.1 terdapat banyak peserta didik belum memenuhi kriteria ketuntasan minimal (KKM) yaitu dengan standar nilai 75. Kelas X TITL 1 dengan nilai rata-rata 48,71 (35/35 peserta didik dengan nilai di bawah KKM), kelas X TITL 2 dengan nilai rata-rata 46,87 (31/32 peserta didik dengan nilai di bawah KKM), dan kelas X TITL 3 dengan nilai rata-rata 56,38 (30/34 peserta didik dengan nilai di bawah KKM).



Gambar 1. 1 Diagram Batang Nilai Kompetensi Kejuruan Kelas X TITL SMK Negeri 2 Depok
(Sumber: SMK Negeri 2 Depok, 2024)

Berdasarkan Gambar 1.1 dapat diketahui bahwa hasil belajar peserta didik kelas X TITL di SMK Negeri 2 Depok pada mata pelajaran kompetensi kejuruan terbilang rendah. Keberhasilan pendidikan di sekolah dapat dipantau dari hasil belajar yang telah dicapai oleh peserta didik. Pembelajaran yang kurang menarik dapat menjadi penyebab rendahnya motivasi dan minat belajar peserta didik sehingga hasil belajar peserta didik kurang memuaskan (Rorimpandey et al., 2017). Setelah melakukan wawancara dengan beberapa peserta didik kelas X, diperoleh informasi bahwa peserta didik kelas X merasa jenuh dengan media pembelajaran yang digunakan, yakni penggunaan video di YouTube sebagai media pembelajaran

utama di kelas. Penggunaan video YouTube sebagai media pembelajaran secara rutin dinilai kurang efektif karena bersifat monoton dan kurang interaktif.

Proses pembelajaran pada mata pelajaran kompetensi kejuruan hanya menggunakan media video dari Youtube yang cenderung lebih sederhana dan umumnya tidak melibatkan teknologi tinggi, sehingga peserta didik merasa pasif hanya dengan menonton dan mendengarkan video saja. Selain itu guru hanya menampilkan tulisan dan gambar saja sehingga materi yang membutuhkan gambaran secara lebih rinci tidak dapat tersaji didalam pembelajaran. Pada proses pembelajaran terhadap materi yang diajarkan peserta didik jarang aktif bertanya. Peserta didik hanya mencatat materi yang telah ditampilkan di layar dan mendengarkan penjelasan dari guru sehingga peserta didik cenderung hanya sekedar menghafal tulisan dan penjelasan dari guru tersebut. Padahal kecenderungan itu mempunyai kelemahan, karena dikhawatirkan pembelajarannya tidak akan berkembang (Widiana et al., 2022). Hal itu juga bertentangan dengan desain Kurikulum Merdeka yang mengutamakan peranan peserta didik.

Salah satu upaya menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik agar proses pembelajaran dapat dikatakan berhasil adalah dengan cara membangun proses pembelajaran yang menarik dan aktif, contohnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video interaktif. Penggunaan media pembelajaran berbasis video interaktif bisa menimbulkan minat baru, motivasi, serta rangsangan kegiatan belajar bagi peserta didik. Selain itu media pembelajaran berbasis video dibuat dengan format MP4 yang bisa diputar menggunakan *smartphone*, laptop, komputer dan alat atau *video player* lainnya, sehingga dengan adanya video pembelajaran ini peserta didik bisa lebih mudah memahami materi pelajaran yang tidak bisa didapatkan dari kelas seperti biasanya dan bisa melihat materi berulang kali dimana saja (Ihsan et al., 2021). Terdapat beberapa jenis video yang dapat diterapkan sebagai media pembelajaran di SMK, salah satunya video interaktif. Video interaktif memiliki potensi untuk meningkatkan peluang perspektif yang beragam dalam mencapai tujuan pembelajaran, karena mampu menjembatani interaksi antara aspek kognitif dan konteks (Palaigeorgiou et. al., 2019). Banyak penelitian telah membahas pengembangan video interaktif. Video interaktif berfungsi sebagai media dalam proses pembelajaran (Ghifari et al., 2022), dan

efektif membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah karena sifatnya yang fleksibel, mudah diakses (Suseno et al., 2020), serta menarik minat peserta didik untuk bereksperimen (Gusmania et al., 2018).

Video interaktif yang dihasilkan dalam penelitian tersebut mencakup komponen suara, gambar, teks, dan background serta elemen pendukung lainnya. Video interaktif juga memungkinkan peserta didik berpartisipasi secara aktif, misalnya dengan menjawab pertanyaan yang diselipkan dalam video. Melalui video interaktif peserta didik juga lebih paham dengan materi yang disampaikan. Penggunaan gambar, animasi, efek, musik, dan fitur-fitur yang lebih beragam dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih kaya bagi peserta didik (Saunders et al., 2018), khususnya peserta didik kelas X jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Depok.

Berdasarkan data latar belakang yang diberikan diatas dan hasil observasi yang dikumpulkan selama periode PKM di SMK Negeri 2 Depok, bahwasanya peserta didik membutuhkan pembelajaran yang berpusat kepada peserta didik dan media pembelajaran yang terintegrasi teknologi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Agar termotivasi untuk belajar, siswa menginginkan media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga diperlukan suatu media pembelajaran berupa video interaktif pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan untuk peserta didik kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Depok, dengan judul penelitiannya “Pengembangan Media Pembelajaran Video Interaktif pada Mata Pelajaran Kompetensi Kejuruan Kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Depok”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka dapat diidentifikasi masalah- masalah sebagai berikut:

1. Peserta didik kelas X pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan di SMK Negeri 2 Depok menunjukkan hasil belajar yang rendah, dengan mayoritas peserta didik tidak memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).
2. Media pembelajaran yang digunakan saat ini dianggap menjenuhkan.

3. Kurangnya penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran sehingga materi yang membutuhkan gambaran secara lebih rinci tidak dapat tersaji didalam pembelajaran.
4. Peserta didik kurang aktif selama pembelajaran karena guru lebih mendominasi saat proses pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas penelitian pengembangan ini akan dibatasi pada hal-hal sebagai berikut:

1. Video interaktif yang dibuat berdasarkan ruang lingkup materi ke 5 yaitu rangkaian dasar kelistrikan pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan jurusan Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Depok.
2. Video interaktif yang dibuat merupakan video animasi guru menggunakan aplikasi canva.
3. Langkah penelitian pengembangan video interaktif hanya sampai pada tahap 4 dengan menggunakan metode Plomp.

1.4 Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah di atas, perumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video interaktif untuk materi rangkaian dasar kelistrikan pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Depok?
2. Bagaimana respon peserta didik terhadap media video interaktif pada mata pelajaran kompetensi kejuruan di SMK Negeri 2 Depok?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, batasan masalah dan rumusan masalah di atas maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk:

1. Menghasilkan video interaktif materi rangkaian dasar kelistrikan yang layak digunakan pada mata pelajaran Kompetensi Kejuruan kelas X Teknik Instalasi Tenaga Listrik di SMK Negeri 2 Depok.

2. Untuk mendeskripsikan respon peserta didik terhadap media video interaktif pada mata pelajaran kompetensi kejuruan di SMK Negeri 2 Depok

1.6 Kegunaan Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran di dunia pendidikan vokasi, khususnya dalam memanfaatkan teknologi seperti video interaktif. Penelitian ini memperkaya literatur tentang strategi pengajaran yang lebih adaptif dan relevan dengan kebutuhan peserta didik, serta mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi dan berpusat pada peserta didik.

1.6.2 Manfaat Praktis

a. Bagi peserta didik

Video interaktif dapat meningkatkan minat dan motivasi belajar peserta didik dengan menyajikan materi yang lebih menarik dan mudah dipahami. Media ini juga memungkinkan peserta didik untuk belajar secara mandiri, mengakses materi kapan saja dan di mana saja, serta mengulang pembelajaran sesuai kebutuhan mereka.

b. Bagi guru

Guru dapat menggunakan video interaktif sebagai alat bantu pengajaran yang inovatif, yang membantu menyampaikan materi dengan lebih efektif dan menarik. Ini juga memungkinkan guru untuk menciptakan suasana kelas yang lebih dinamis, mendorong keterlibatan aktif peserta didik, dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

c. Bagi sekolah

Implementasi video interaktif diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik, secara berkelanjutan akan meningkatkan prestasi akademik sekolah. Selain itu, penggunaan teknologi dalam pembelajaran dapat meningkatkan reputasi sekolah sebagai institusi yang inovatif dan berkomitmen terhadap peningkatan kualitas pendidikan vokasi yang sesuai dengan tuntutan perkembangan zaman dan kurikulum pendidikan di Indonesia.