

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan teknologi modern memungkinkan manusia mengakses informasi terkini secara lebih praktis dan efektif (maritsa.,2021). Dalam era digital saat ini, penguasaan teknologi merupakan kunci untuk memperbaiki proses pembelajaran dan meningkatkan kualitas pendidikan. Penggunaan teknologi informasi dalam pembelajaran bukan lagi pilihan, melainkan keharusan. Pendidik harus siap menghadapi tantangan ini dengan beradaptasi dan menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi. Pendidikan bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi individu yang berakhlak mulia dan berpengetahuan yang kuat, sehingga mereka dapat menjadi agen perubahan yang positif dan memberikan kontribusi bagi kemajuan masyarakat (Putra Arizona & Widjaja, 2021).

Pendidikan formal di Indonesia memiliki beberapa jenjang, salah satunya jenjang pendidikan yang mengembangkan keterampilan khusus dari peserta didik yaitu jenjang SMK. SMK berperan sebagai lembaga pendidikan formal yang mempersiapkan peserta didik untuk mengembangkan keterampilan dan kompetensi yang relevan dengan bidang keahlian yang dipilih, sehingga mereka siap memasuki dunia kerja dan melanjutkan pendidikan ke jenjang yang lebih tinggi. Proses pendidikan harus terus-menerus diperbaiki dan dikembangkan untuk meningkatkan kualitasnya. Pembelajaran yang efektif memerlukan suasana yang tepat untuk menciptakan kenyamanan dan kesadaran belajar bagi peserta didik (Putri, 2020).

Bahan ajar merupakan salah satu komponen yang paling berpengaruh dalam proses pendidikan. Menurut Panggabean dan Danis (2020), bahan ajar terdiri dari berbagai bentuk bahan, teks, informasi, dan alat yang disusun secara sistematis untuk mendukung kegiatan belajar mengajar. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang kondusif bagi peserta didik. Menurut Magdalena et al. (2020), bahan ajar memainkan peran yang sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

Kurikulum Merdeka Belajar, yang dikembangkan berdasarkan konsep Ananta & Sumintono (2020), bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran melalui penerapan pendekatan pembelajaran yang lebih inovatif dan berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Untuk mengembangkan bahan ajar yang berkualitas, perlu memperhatikan beberapa aspek penting, seperti kesesuaian dengan kurikulum, penggunaan bahasa yang mudah dipahami, dan penggunaan teknologi yang efektif. Seperti yang dijelaskan oleh Sari dan Gumiandari (2022), Kurikulum Merdeka merupakan kebijakan kurikulum baru yang diterapkan oleh Kemdikbud Ristek untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia.

Kurikulum Merdeka merupakan bagian dari program Merdeka Belajar yang bertujuan meningkatkan kualitas pembelajaran dengan mengembangkan karakter dan profil pembelajaran Pancasila, serta memprioritaskan materi yang paling penting. Dalam konteks ini, pendidik memainkan peran penting dalam membentuk masa depan bangsa dengan memahami kebutuhan unik setiap peserta didik selama proses pembelajaran. Dengan Kurikulum Merdeka, peserta didik diberikan kebebasan untuk memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan bakat dan minat mereka, sehingga mereka dapat mengembangkan kemampuan dan pengetahuan mereka secara optimal. Konsep Merdeka Belajar memiliki tiga aspek penting. Pertama, konsep ini menjawab permasalahan yang dihadapi pendidik dalam praktik pendidikan. Kedua, konsep ini membebaskan pendidik dari berbagai beban administratif dan tekanan. Ketiga, konsep ini membantu mengidentifikasi berbagai kendala yang dihadapi pendidik dalam proses pembelajaran. Keempat, pendidik memainkan peran penting dalam membentuk masa depan bangsa melalui proses pembelajaran yang menyenangkan dan efektif, serta mengembangkan kebijakan pendidikan yang mendukung perkembangan pendidik dan peserta didik (Ningrum, 2022).

Arsyad et al. (2023) menyatakan bahwa video merupakan media pembelajaran yang populer saat ini. Media ini dapat diakses dengan mudah dan dapat dibuat dengan relatif mudah. Tujuan penggunaan video pembelajaran adalah untuk mempermudah pemahaman peserta didik dan pemerataan akses pembelajaran berkualitas. Sedangkan menurut Hasan & Larumbia (2021), penggunaan video pembelajaran bertujuan untuk pemerataan akses pembelajaran

berkualitas melalui media pembelajaran yang dikemas secara menarik. Video pembelajaran merupakan media yang menggabungkan antara audio dan visual untuk menyampaikan suatu topik pelajaran. Media video pembelajaran, sebagaimana dijelaskan oleh Nurlela et al. (2022), dirancang untuk memudahkan peserta didik memahami materi dengan mempertimbangkan prinsip-prinsip pembelajaran dan kurikulum, serta dapat disajikan melalui peralatan seperti VTR, VCD player, dan TV monitor dengan menampilkan berbagai jenis animasi, gambar, dan audio visual. Menurut Prastica et al. (2021), media video pembelajaran yang efektif harus memiliki penjabaran materi yang jelas dan disertai dengan gambar atau animasi menarik untuk membantu peserta didik memahami materi dengan lebih baik. Pendapat lain dari Pardana (2024), video pembelajaran menawarkan keuntungan yang berbeda-beda seperti menyaksikan peristiwa yang tidak mungkin mereka temui secara langsung di luar sekolah, selain itu alat bantu ini dapat digunakan untuk meningkatkan pendidikan dan video menawarkan banyak manfaat yang menunjukkan nilai substansial dan penggunaan yang efektif dalam proses pembelajaran. Untuk menciptakan video pembelajaran yang efektif, diperlukan konsep yang matang, penerapan yang optimal, dan keahlian pendidikan yang kompeten. Sayangnya, beberapa tenaga ahli pendidikan belum memanfaatkan media pembelajaran secara maksimal untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, program pelatihan diperlukan untuk meningkatkan keterampilan mereka dalam membuat materi bahan ajar berbasis video pembelajaran (Syahrono et al., 2020).

SMK memiliki tanggung jawab untuk mempersiapkan lulusan yang siap kerja dan memiliki keterampilan yang handal. Di SMK 35 Jakarta, jurusan DPIB merupakan salah satu contoh program yang dirancang untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dan pengetahuan yang kompeten dalam bidang teknik konstruksi bangunan, serta memadukan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri. Sehingga mata pelajaran produk kreatif dan kewirausahaan merupakan mata pelajaran yang terdapat dalam program keahlian DPIB yang bertujuan untuk menghasilkan barang atau jasa yang sesuai dengan program keahlian. Di dalam mata pelajaran produk dan kewirausahaan terdapat 12 materi yang salah satunya alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang. Wirausaha yang siap kerja,

cerdas dan memiliki keterampilan berwirausaha mandiri sejak dini. Materi pembelajaran alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang di SMK ini memiliki peran dalam pengetahuan dan keterampilan dasar di produk kreatif kerja dan kewirausahaan. Materi pembelajaran ini memberikan pemahaman tentang mengenal peralatan, sambungan, pengenalan bahan, dan pekerjaan finishing. Pada saat melakukan praktek yang dilakukan di worksop terdiri dari beberapa kelompok yang beranggotakan 5 orang peserta didik, setiap peserta didik memegang satu alat dan mengoperasikan masing-masing dikarenakan terkendala ruang makan setiap kelompok di batasi waktu yang berbeda-beda.

Penggunaan media buku cetak dan metode pembelajaran ceramah dalam pembelajaran materi alur dan proses kerja pembuatan produk barang cenderung membuat proses pembelajaran menjadi kurang efektif. Hal ini karena pendidik menjadi pusat perhatian, sehingga peserta didik kurang terlibat dalam proses pembelajaran dan hasil belajar menjadi rendah. Hasil observasi lapangan di SMKN 35 Jakarta pada semester ganjil tahun 2022/2023 menunjukkan bahwa penjelasan materi alur dan proses kerja pembuatan produk barang hanya melalui buku cetak dapat menyebabkan kesalahpahaman di antara peserta didik. Hal ini karena peserta didik kesulitan memvisualisasikan informasi verbal yang disampaikan, sehingga membutuhkan rangsangan berupa video sebagai pendukung materi pembelajaran. Penggunaan buku cetak produk kreatif dan kewirausahaan tidak cukup efektif dalam meningkatkan minat belajar peserta didik, karena buku yang tebal dan kurang menarik membuat mereka lebih memilih media digital. Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa mayoritas responden (27,3% sangat setuju dan 42,4% setuju) mendukung pengembangan media video pembelajaran.

Analisis menunjukkan bahwa kurangnya bahan ajar dan metode pembelajaran yang pasif dapat menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan peserta didik mengalami kesulitan. Pengembangan media pembelajaran dapat membantu memfasilitasi komunikasi dan meningkatkan pembelajaran, terutama dalam pembelajaran alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang pada peralatan dan bahan, pengenalan sambungan, jenis sambungan, dan penyambung komponen, *pra-finishing* dan *finishing* memerlukan penjelasan agar peserta didik

dapat mengetahui secara baik sehingga meningkatkan nilai siswa di SMKN 35 Jakarta

Media pembelajaran video animasi memiliki potensi untuk meningkatkan proses pembelajaran dan pemahaman peserta didik, karena dapat menggabungkan beberapa unsur, seperti teks, audio, dan gambar bergerak, sehingga penyampaian materi pembelajaran menjadi lebih menarik dan interaktif, seperti yang dikemukakan oleh Apriansyah (2020). Menurut Ulvia Nur Aini (2022), media pembelajaran berfungsi sebagai media informasi yang membantu pendidik menyampaikan materi kepada peserta didik. Pengembangan media pembelajaran video memerlukan perangkat lunak yang memadai untuk mendukung proses produksi video yang berkualitas. Dalam pengembangan media pembelajaran ini, perangkat lunak media video animasi digunakan untuk membuat animasi *whiteboard* yang menarik dan interaktif. Fitur-fitur seperti *whiteboard*, efek tangan, dan penjelasan berbentuk audio dan teks membuat media ini sangat cocok untuk kebutuhan pembelajaran, seperti yang dijelaskan oleh Arsyad et al. (2023).

Kelebihan media tersebut terletak pada kemudahan penggunaan dan pembuatan animasi yang menarik, sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan menghasilkan video yang efektif sebagai produk akhir, serta memungkinkan pengguna untuk mengubah imajinasi, ide, konsep, dan visual menjadi kenyataan. Beberapa penelitian terkait penggunaan aplikasi tersebut seperti, Khalidiyah (2022) menunjukkan peningkatan sebesar 79,44% yang sebelumnya sebesar 50,97%. (Martha et al., 2023) menunjukkan bahwa peserta didik memberikan respons sebesar 93% sebagai bahan ajar. (Febry et al 2024) menunjukkan peningkatan sebesar 87,25% yang sebelumnya sebesar 49,75%. Berdasarkan hasil beberapa penelitian, media pembelajaran interaktif terbukti dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan efektif.

Pengembangan media pembelajaran memerlukan pendekatan yang sistematis dan terstruktur. Oleh karena itu, metode Research and Development (R&D) dengan model 4D (define, design, development, disseminate) dapat digunakan sebagai acuan proses pengembangan media pembelajaran, seperti yang dikemukakan oleh Radjal et al. (2023) dan Arsyad et al. (2023).

Analisis menunjukkan bahwa kurangnya variasi bahan ajar, seperti hanya menggunakan buku cetak dan *MS. Powerpoint* (PPT), merupakan permasalahan utama dalam pembelajaran. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang menarik dan peserta didik kesulitan memahami materi. Oleh karena itu, pengembangan media pembelajaran berbasis video yang menggunakan multimedia pembuatan video animasi dapat menjadi solusi. Oleh karena media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses kegiatan belajar, penulisan ini melakukan pengembangan bahan belajar berupa media video pembelajaran dengan tujuan meningkatkan kualitas pembelajaran pada materi alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang di kelas XI SMKN 35 Jakarta.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, beberapa permasalahan yang ditemukan adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana cara mengembangkan video pembelajaran yang efektif untuk alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang?
2. Metode apa yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran ini?
3. Dapatkah pengembangan media pembelajaran ini memberikan dampak positif terhadap peningkatan kompetensi dalam pembelajaran alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang?

1.3 Batasan Masalah

Dari analisis latar belakang dan identifikasi masalah di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa batasan masalah yang diperlukan adalah sebagai berikut.

1. Pembuatan media pembelajaran berbasis video untuk memfasilitasi proses pembelajaran yang lebih menarik dan efektif.
2. Uji coba pengembangan video terkait materi alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang akan dilakukan kepada peserta didik kelas XI di SMKN 35 Jakarta.
3. Proses pengembangan ini mengikuti model 4D yang mencakup tahap *Define, Design, Development, dan Disseminate*, dan menggunakan metode R&D (*Research and Development*) sebagai pendekatan penelitiannya.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil identifikasi dan batasan masalah, rumusan masalah yang dihasilkan adalah bagaimana mengembangkan video pembelajaran yang dapat meningkatkan pemahaman peserta didik tentang alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang di kelas XI SMKN 35 Jakarta?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dengan memanfaatkan teknologi inovatif dan interaktif untuk materi alur dan proses kerja pembuatan contoh produk barang.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Hasil Teoritis

Hasil teoritis ini dapat digunakan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang efektif dan bermanfaat untuk mendukung proses pembelajaran yang berkualitas di SMKN 35 Jakarta.

1.6.2 Manfaat Hasil Praktis

1. Bagi Pendidik

Hal ini dapat membantu meningkatkan efektivitas dan interaktivitas proses pembelajaran, serta memotivasi mereka untuk mengembangkan media pembelajaran yang inovatif.

2. Bagi Peserta Didik

Hal ini dapat membantu meningkatkan pemahaman dan pengetahuan belajar dalam pembelajaran, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

3. Bagi Mahasiswa

Hal ini dapat membantu membagikan alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman dan motivasi belajar, sehingga dapat meningkatkan hasil belajar.

Intelligentia - Dignitas

4. Bagi Lembaga

Penelitian ini dapat menjadi sarana untuk membagikan alternatif media pembelajaran yang efektif dan meningkatkan kualitas pembelajaran peserta didik, serta memotivasi pendidik untuk terus meningkatkan kreativitasnya.



Intelligentia - Dignitas