

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya yang dilakukan secara terencana dan terstruktur, yang dijalankan oleh pihak-pihak yang diberi amanah untuk membentuk karakter dan perilaku siswa agar sesuai dengan tujuan pendidikan (Achmad Munib, 2004). Oleh karena itu pendidikan diharapkan benar-benar diarahkan untuk menjadikan siswa mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan di Indonesia bertujuan untuk mengembangkan potensi siswa 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.

Selanjutnya menurut Permendikbud nomor 1 Tahun 2021 tentang Penerimaan Peserta Didik Baru, Sekolah Mengah Atas disingkat SMA adalah salah satu bentuk satuan pendidikan formal yang menyelenggarakan pendidikan umum pada jenjang pendidikan menengah sebagai lanjutan dari SMP, MTs, atau bentuk lain yang sederajat atau lanjutan dari hasil belajar yang diakui sama atau setara SMP atau MTs. Tujuan didirikannya satuan pendidikan SMA berdasarkan Permendikbud Nomor 21 Tahun 2016 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah adalah untuk menyediakan pendidikan umum yang bertujuan untuk mengembangkan kompetensi akademik dan kepribadian siswa. Kurikulum di SMA dirancang untuk mempersiapkan siswa agar siap melanjutkan pendidikan tinggi atau memasuki dunia kerja. Untuk mendukung terwujudnya tujuan didirikannya satuan Pendidikan SMA maka dibutuhkan sebuah media dan model pembelajaran yang tepat.

Dalam pelaksanaannya, proses pendidikan di Indonesia menerapkan beragam pendekatan pembelajaran, di antaranya adalah *reading, audiovisual, demonstration, discussion, practice doing, dan teach others* (Ali Mushon, 2010). Sistem pembelajaran yang diterapkan selama ini masih bersifat konvensional. Guru cenderung bergantung pada buku teks sebagai sumber utama dalam penyampaian materi, sementara siswa mengerjakan tugas melalui Lembar Kerja Siswa (LKS). Pemanfaatan media pembelajaran pun masih terbatas. Menurut Sodikin, metode

pembelajaran konvensional (*faculty teaching*) dinilai kurang sejalan dengan laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus berkembang dengan cepat. Guru dituntut untuk proaktif dalam menyesuaikan bahan ajar dengan kemajuan teknologi terkini, mengingat pendekatan pembelajaran konvensional cenderung kurang adaptif terhadap perubahan dan perkembangan kompetensi (Baharun, 2016; Darmadi, 2017). Pembelajaran dengan pendekatan konvensional sering kali kurang optimal, ditandai dengan siswa yang mudah lelah, sibuk mengobrol di kelas, kurang memperhatikan penjelasan guru, minim rasa ingin tahu, bersikap pasif, serta enggan menyampaikan pendapat. Dampaknya, banyak siswa belum berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Oleh sebab itu, proses pembelajaran perlu dirancang secara lebih efektif, dan guru diharapkan dapat menyediakan ragam media pembelajaran yang mendukung keterlibatan aktif siswa (Sri Wulan Anggraeni, dkk, 2021).

Media pembelajaran menjadi aspek yang cukup penting, media adalah komponen penting dalam pembelajaran yang memiliki peran besar. Penggunaan media di kelas dapat memberikan pengaruh positif yang signifikan terhadap proses belajar siswa. Selain itu, media pembelajaran juga merupakan elemen dasar yang berfungsi sebagai pelengkap dan faktor kunci dalam keberhasilan pembelajaran (Wulandari, Widyaningrum, & Arini, 2021). Media pembelajaran merupakan sarana yang dimanfaatkan untuk menyampaikan informasi atau pesan, yang berfungsi membangkitkan daya pikir, emosi, konsentrasi, serta motivasi siswa guna mendukung berlangsungnya proses pembelajaran yang terarah, sadar, dan memiliki tujuan tertentu (Yusufhadi Miarso, 2011). Media pembelajaran yang menarik dapat berperan dalam meningkatkan motivasi belajar siswa (Rosadi dan Karimah, 2021: 95).

Media pembelajaran video dapat menjadi sarana yang efektif untuk menyampaikan materi, khususnya dalam pelajaran yang memerlukan visualisasi dan demonstrasi, seperti pada mata pelajaran Perakitan Komputer di tingkat SMA (Susilana & Riyana, 2007). Menurut Hamalik (Kustandi & Darmawan, 2020) menyatakan bahwa pemanfaatan media dalam proses pembelajaran merupakan elemen penting yang dapat menarik minat dan keinginan siswa, memberikan dorongan motivasi, serta mendorong berlangsungnya kegiatan belajar. Di samping

itu, media juga memiliki pengaruh psikologis yang positif terhadap siswa. Hal ini sejalan dengan Kustandi, Stjipto (2011) mengungkapkan bahwa media pembelajaran merupakan sarana yang digunakan untuk memperbaiki efektivitas proses belajar mengajar dengan menjelaskan pesan yang disampaikan, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih optimal dan akurat (Kustandi & Stjipto, 2011).

Media video dapat digunakan untuk memperjelas proses belajar jika dipadukan dengan media lain yang dapat menarik perhatian dan minat siswa, sehingga tercipta lingkungan belajar yang fleksibel dan beragam. Selain itu, siswa juga diberikan kesempatan untuk mengatur dan memilih urutan materi pembelajaran sesuai dengan preferensi pribadi masing-masing. Dengan mengintegrasikan berbagai komponen seperti teks, grafik, audio, dan video/animasi, serta memanfaatkan komputer atau laptop untuk menggambarkan suatu konsep melalui animasi, suara, dan demonstrasi yang menarik (Sri Wulan Anggraeni, dkk, 2021). Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran yang dapat meningkatkan daya tangkap siswa khususnya pada tingkat SMA.

SMA Angkasa 2 Jakarta menerapkan kurikulum merdeka yang dimana seluruh kelas mendapatkan mata pelajaran informatika dan wajib dipelajari pada siswa kelas X. Pada dasarnya mata pelajaran informatika memberikan dasar pengetahuan tentang teknologi informasi dan komputer yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan peneliti selama melaksanakan observasi dan wawancara dengan guru informatika, didapatkan bahwa siswa masih kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan guru dengan metode ceramah. Dalam pembelajaran sistem yang digunakan bersifat konvensional, di mana materi ajar umumnya bersumber dari buku teks yang telah ditetapkan, dan siswa mengikuti isi pelajaran berdasarkan kurikulum yang berlaku. Banyak siswa merasa jenuh dengan metode penyampaian yang masih konvensional dan belum mengintegrasikan teknologi multimedia (Fatimah, dkk, 2019). Informasi di bidang pembelajaran yang bisa diaplikasikan kedalam multimedia yaitu informasi pengenalan tentang komponen komputer dalam mata pelajaran informatika, guru menggunakan metode ceramah yang

menurut guru informatika metode tersebut kurang sesuai dengan kondisi belajar yang berkaitan dengan materi khususnya pada materi komponen komputer.

Salah satu materi dasar yang diajarkan dalam mata pelajaran Informatika kelas X adalah komponen laptop. Materi ini penting karena menjadi dasar pemahaman siswa terhadap cara kerja teknologi informasi yang mereka gunakan sehari-hari. Dalam era digital saat ini, siswa tidak hanya dituntut sebagai pengguna, tetapi juga sebagai individu yang memahami struktur dan fungsi laptop. Laptop menjadi perangkat utama yang digunakan dalam pembelajaran, komunikasi, dan penyelesaian tugas-tugas sekolah. Oleh karena itu, pemahaman terhadap komponen laptop seperti motherboard, RAM, hard disk, prosesor, dan lainnya menjadi krusial. Namun, berdasarkan hasil wawancara kepada guru informatika SMA Angkasa 2 Jakarta, siswa masih mengalami kesulitan dalam memahami istilah teknis dan bentuk fisik dari komponen-komponen tersebut, terutama ketika materi hanya disampaikan secara verbal atau melalui buku teks.

Menurut guru informatika SMA Angkasa 2 Jakarta gaya belajar siswa kelas X SMA Angkasa 2 memiliki karakteristik tertentu yaitu lebih responsif terhadap media pembelajaran yang bersifat visual dan auditif. Hal ini menunjukkan bahwa mereka lebih mudah memahami materi melalui video, gambar, dan suara dibandingkan dengan penyampaian konvensional. terkait dengan gaya belajar mereka, siswa lebih mudah memahami informasi ketika disajikan dalam bentuk gambar, grafik, diagram, atau video daripada hanya mendengarkan penjelasan verbal. Siswa dengan preferensi ini biasanya lebih terbiasa menggunakan perangkat teknologi, seperti komputer, dan *smartphone* dalam kehidupan sehari-hari. Mereka merasa lebih nyaman dengan cara-cara pembelajaran yang memanfaatkan media digital, seperti video atau aplikasi edukasi berbasis video. Pemberian materi dalam bentuk video tidak hanya mempermudah pemahaman mereka, tetapi juga bisa meningkatkan motivasi dan minat belajar mereka, terutama jika video tersebut menarik dan relevan dengan konteks pembelajaran.

Dalam mengembangkan produk media pembelajaran video pembelajaran, metode yang digunakan adalah *Research & Development* (R&D) dengan model Hannafin *and* Peck. Model pengembangan Hannafin *and* Peck sesuai digunakan pada penelitian pengembangan media pembelajaran karena memiliki tahapan

sederhana dan sistematis secara terperinci yang dapat disederhanakan tanpa mengurangi nilai produk yang dikembangkan.

Bedasarkan paparan latar belakang masalah diatas peneliti tertarik melakukan kajian lebih lanjut mengenai penerapan media pembelajaran berbasis video pembelajran di SMA Angkasa 2 Jakarta ,dengan demikian peneliti memutuskan untuk membuat penelitian skripsi berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Pembelajaran Komponen Laptop Bagi Siswa Kelas X SMA Angkasa 2 Dengan Model Hannafin and Peck”.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, dapat diidentifikasi beberapa butir masalah sebagai berikut:

1. Siswa kelas X SMA Angkasa 2 mengalami kesulitan dalam memahami materi dengan metode pembelajaran yang diterapkan guru dalam kelas.
2. Belum adanya video pembelajaran untuk materi komponen laptop pada kelas X SMA Angkasa 2.
3. Siswa umumnya merasa bosan dengan cara pembelajarannya masih konvensional dan belum melibatkan teknologi multimedia yang dikemas melalui media pembelajaran bagi siswa kelas X SMA Angkasa 2.
4. Diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas X SMA Angkasa 2.
5. Masalah terkait media pembelajaran dalam penggunaan laptop ini belum optimal pada siswa kelas X SMA Angkasa 2.

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah tersebut, Batasan masalah pada penelitian ini adalah:

1. Penelitian dilaksanakan dari bulan Agustus 2024 – Desember 2024 di SMA Angkasa 2 Jakarta dengan berdasarkan kondisi atau kebutuhan.
2. Materi yang diberikan fokus pada materi Komponen-komponen Komputer dalam hal ini komponen laptop.
3. Bahan ajar yang digunakan berupa *Video Cinematic* demonstrasi.

4. Metode penelitian menggunakan metode *Research And Development* (R&D) dengan model pengembangan Hannafin and Peck.
5. Responden dalam penelitian ini berjumlah 73 siswa kelas X SMA Angkasa 2 Jakarta.

1.4 Rumusan Masalah

Dari latar belakang, identifikasi masalah, dan pembatasan masalah yang telah dijelaskan, maka perumusan masalah dalam penelitian ini adalah **Bagaimana mengembangkan bahan ajar berupa video pembelajaran tentang komponen laptop bagi siswa kelas X SMA Angkasa 2 dengan Model Hannafin and Peck?**

1.5 Tujuan Penelitian

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

1. Mengidentifikasi kebutuhan dan tantangan yang dihadapi siswa kelas X dalam memahami materi tentang komponen laptop, serta menentukan bagaimana media pembelajaran berbasis video dapat memenuhi kebutuhan tersebut.
2. Untuk mengidentifikasi kendala yang mungkin timbul selama penerapan media pembelajaran berbasis video di kelas dan menemukan solusi untuk mengatasi kendala tersebut agar implementasi dapat berjalan dengan efektif.
3. Mengevaluasi kelayakan dan dampak penggunaan media pembelajaran berbasis video terhadap pemahaman siswa mengenai komponen laptop serta motivasi belajar mereka.

1.6 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat-manfaat sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis
 1. Peneliti dapat mengembangkan dan meningkatkan wawasan ilmu pengetahuan tentang komputer khususnya pada materi komponen laptop.

2. Hasil penelitian dapat menjadi bahan referensi bagi penelitian lain dengan topik yang sejenis.

b. Manfaat Praktis

1. Untuk Guru

Video Penjelasan komponen laptop sebagai media pembelajaran alternatif yang praktis guna mendukung pembelajaran dasar kejuruan kelas X SMA Angkasa 2.

2. Untuk Siswa

Membantu meningkatkan pengetahuan teoritis dan praktik dengan media video pembelajaran yang mudah diakses siswa.

