

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Pandemi virus Corona telah memberikan gambaran perkembangan dunia pendidikan di kemudian hari melalui bantuan inovasi atau disebut internet learning framework. Namun, sejumlah masalah dengan proses pembelajaran dimunculkan oleh sistem pembelajaran online. Guru dan siswa harus menggunakan internet untuk menyelesaikan proses pembelajaran agar dapat menggunakan pembelajaran daring, dan tidak semua daerah memiliki kondisi sinyal internet yang baik. Tidak dapat dipungkiri bahwa pembelajaran daring memunculkan sejumlah persoalan, antara lain ketidaksiapan guru dan dosen untuk pembelajaran daring serta tidak semua siswa memiliki smartphone karena kondisi ekonomi yang sulit di masa pandemi Covid-19. Selama masa pandemi covid-19, mayoritas siswa menyatakan ketidakpuasannya terhadap proses pembelajaran daring karena merasa kesulitan dalam memahami materi pelajaran dan tugas yang diberikan oleh gurunya.

Permasalahan-permasalahan yang timbul akibat pelaksanaan sistem pembelajaran daring/online juga dirasakan di SMK Negeri 2 Medan. Berdasarkan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan seorang guru mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung di SMK Negeri 2 Medan pada bulan Desember 2022. Penyampaian materi tidak maksimal, siswa tidak dapat mengoperasikan Platform belajar daring/online, terdapat beberapa siswa-siswi tidak mempunyai koneksi internet, dan pengembangan Media belajar yang belum Maksimal untuk pembelajaran daring/online.

Banyak nya masalah dalam pelaksanaan pembelajaran daring/online di SMK 2 Medan dapat menghambat keberhasilan Pendidikan, mengingat peserta didik merupakan faktor utama yang menentukan keberhasilan pendidikan, maka perlu dilakukan upaya-upaya perbaikan terkait perbaikan sistem pembelajaran daring/daring jika sewaktu-waktu terjadi hal yang sama di kemudian hari. Salah satu yang dapat dilakukan adalah mengembangkan media pembelajaran interaktif untuk pembelajaran online.

Menurut Arsyad (2016: 38) media pembelajaran cerdas adalah suatu sistem penyampaian tayangan yang menyajikan materi video rekaman dengan kendali PC kepada penonton (siswa) yang mendengar dan melihat video dan suara, namun juga memberikan reaksi yang berfungsi, dan reaksi tersebut menentukan kecepatan dan pengelompokan. pertunjukan. Media pembelajaran ini mendapatkan banyak sorotan di abad 21 ini. Mengapa? Karena media ini dapat diakses oleh individu dan digunakan secara mandiri, guru memiliki kesempatan untuk membagi kelasnya menjadi dua fokus utama, yaitu yang belajar mandiri dan yang dibimbing langsung. Tentunya hal ini akan meningkatkan efisiensi dan cocok untuk pembelajaran online. Hal ini juga didukung dengan mayoritas siswa-siswi di SMK Negeri 2 Medan merupakan generasi Millennial atau generasi dengan kelahiran tahun 1980 - 1990, atau pada awal 2000.

Salah satu karakteristik Generasi Millennial yang membedakan dengan generasi sebelumnya adalah streaming secara native. Perilaku streaming native baru generasi milenial dipengaruhi oleh media sosial dan basis aplikasi tertentu. Perilaku ini juga didukung oleh Laporan Ericsson berdasarkan wawancara dengan 4.000

responden yang tersebar di 24 negara di dunia tentang perilaku Native Streaming yang kini semakin populer.

Berdasarkan Laporan Ericsson, Jumlah remaja yang mengkonsumsi layanan streaming video pada tahun 2011 hanya ada sekitar 7 % remaja berusia 16 - 19 tahun yang menonton video melalui Youtube. Rata-rata mereka menghabiskan waktu di depan layar perangkat mobile sekitar tiga jam sehari. Angka tersebut melambung empat tahun kemudian menjadi 20 persen. Waktu yang dialokasikan untuk menonton streaming juga meningkat tiga kali lipat. Fakta tersebut membuktikan, perilaku generasi millennial sudah tak bisa dilepaskan dari menonton video secara daring.

Masalah yang dihadapi SMKN 2 Medan memerlukan pengembangan pembelajaran berbasis interaksi, yang peneliti kaji berdasarkan uraian sebelumnya. Sebagai alternatif pemecahan masalah di kelas, siswa harus memiliki kesempatan yang luas untuk mengenali kemampuan belajarnya. Peneliti bermaksud untuk menyelidiki perkembangan materi pembelajaran berbasis video. Tujuan media pembelajaran berbasis video adalah untuk memudahkan pemahaman siswa dan pengajaran guru. Siswa akan mendapatkan gambaran nyata dari media ini, yang akan membuat proses penerimaan menjadi lebih bermakna. Media berbasis video akan lebih beragam karena tidak hanya berisi teks tetapi juga gambar, video, dan audio sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik. Selain itu, media pembelajaran ini dapat digunakan untuk memerangi kebosanan siswa dan membuat siswa tetap terlibat dalam proses pembelajaran..

Siswa dan pendidik akan mendapat manfaat dari dan dapat lebih mudah

berpartisipasi dalam pembelajaran online ketika materi pembelajaran berbasis video digunakan. Dengan melihat dan menyerap materi pembelajaran secara utuh, siswa dapat belajar lebih awal. Hasilnya, proses pembelajaran lebih menarik, efektif, dan efisien karena guru tidak perlu mengulang materi.

Dengan mempertimbangkan semua permasalahan yang ada, Maka dari itu dilakukan penelitian berjudul **“Pengembangan Media Belajar Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan Interior Gedung Untuk Belajar Mandiri Pada Siswa Kelas XI Program Keahlian DPIB Di SMK Negeri 2 Medan.”**

### **1.2. Identifikasi Masalah**

Mengingat landasan yang diungkapkan di atas, beberapa masalah dapat dikenali. Bukti yang dapat dikenali dari masalah yang muncul sebagai berikut::

1. Pandemi COVID-19 menghambat proses belajar mengajar dalam dunia Pendidikan, sehingga pemerintah menetapkan sistem pembelajaran daring/online untuk proses belajar pada dunia Pendidikan.
2. Sistem pembelajaran daring/online yang ditetapkan pemerintah pada Pandemi COVID-19 menimbulkan beberapa permasalahan pada siswa maupun Guru dalam melakukan proses pembelajaran secara daring/online.
3. Terbatasnya kemampuan guru dalam mengembangkan media belajar interaktif dan beberapa peserta didik yang tidak mempunyai koneksi internet untuk melakukan pembelajaran secara daring/online.

### **1.3. Pembatasan Masalah**

Adapun batasan masalah pada penelitian yang akan dilakukan antara lain

yaitu:

1. Subjek Penelitian adalah siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Medan.
2. Materi penelitian dibatasi pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perencanaan interior gedung pada KD 3.12 dan KD 4.12.
3. Media pembelajaran yang dikembangkan adalah media pembelajaran berupa video tentang Perintah-perintah Aplikasi penggambaran 2D.

#### **1.4. Rumusan Masalah**

Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah maka didapat beberapa rumusan masalah yaitu sebagai berikut

1. Bagaimana proses pengembangan Media pembelajaran berbasis video belajar yang tepat untuk pembelajaran mandiri untuk pada siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Medan?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan video pembelajaran domain ahli materi dan media pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung di SMK N 2 Medan?
3. Bagaimana uji kelayakan domain tingkat penerimaan siswa terhadap Media pembelajaran berbasis video untuk belajar mandiri terhadap siswa kelas XI pada mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung

#### **1.5. Tujuan pengembangan Produk**

Berdasarkan rumusan masalah, Adapun tujuan pengembangan yang hendak dicapai atau direncanakan pada pengembangan ini adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video sebagai media pembelajaran interaktif untuk belajar mandiri pada siswa kelas XI DPIB di SMK

Negeri 2 Medan.

2. Untuk Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran berbasis video sebagai media interaktif untuk belajar mandiri pada siswa kelas XI DPIB di SMK Negeri 2 Medan

#### **1.6. Manfaat Pengembangan Produk**

Adapun manfaat yang didapat setelah pengembangan produk media video pembelajaran ini adalah sebagai berikut

1. Hasil penelitian diharapkan mampu memberikan masukan dan inovasi dalam pengembangan media pembelajaran dalam upaya meningkatkan kualitas dan mutu pembelajaran di SMK Negeri 2 Medan.
2. Memberikan informasi tambahan dalam pengembangan media pembelajaran video pembelajaran sekaligus sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana.
3. Hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan ajar secara gratis karena hasil penelitian ini dapat diakses melalui kanal streaming yang tersedia.
4. Dapat menjadi alternatif untuk media pembelajaran jika proses belajar dan mengajar tidak dapat dilakukan di kelas.

#### **1.7. Spesifikasi Produk yang diharapkan**

Spesifikasi produk media pembelajaran yang diharapkan peneliti adalah sebagai berikut

- 1) Produk berupa video dalam format MP4
- 2) Video pembelajaran merupakan penggabungan audio visual, teks, gambar, dan animasi bergerak.

- 3) Video pembelajaran ini dapat dibuka di Smartphone sehingga memudahkan siswa untuk mempelajari sendiri secara mandiri
- 4) Media pembelajaran ini tidak mempunyai spesifikasi khusus untuk dapat membuka produk Media pembelajaran sehingga tidak membebani siswa dalam belajar mandiri.

## **1.8. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

### **1. Asumsi Pengembangan**

Dari uraian-uraian pada sub bab sebelumnya maka peneliti menyimpulkan beberapa asumsi pengembangan yaitu:

- a. Proses belajar mengajar Daring akan lebih mudah karena guru tidak melakukan interaksi langsung dengan siswa.
- b. Proses pembelajaran, guru akan berorientasi pada video pembelajaran yang interaktif yang menyenangkan sehingga siswa termotivasi untuk mengikuti pembelajaran.
- c. Pengembangan media pembelajaran ini didukung dengan adanya alat komunikasi yaitu Smartphone dan rata-rata siswa di SMK Negeri 2 Medan dapat mengoperasikan smartphone.
- d. Media belajar video ini merupakan solusi masalah dalam pembelajaran daring/online hal ini didukung dengan perilaku sosial para siswa-siswi yang cenderung menyukai video dibandingkan dengan media belajar lainnya.
- e. Peserta didik di SMK N 2 Medan merupakan generasi millennial dan generasi gen Z yang memiliki kecenderungan menyukai konten berupa video hal ini dibuktikan dengan salah media kominfo.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Dalam pengembangan produk video pembelajaran ini terdapat keterbatasan pengembangan yaitu:

- a. Pengembangan video pembelajaran terbatas pada satu pokok materi yaitu Perintah-perintah pada Aplikasi perangkat lunak untuk penggambaran 2D.
- b. Prosedur penelitian yang dilakukan dengan model ADDIE pada pengembangan video pembelajaran ini hanya pada tahap implementasi skala kecil
- c. Uji coba pengembangan skala kecil pada siswa kelas XI DPIB SMK Negeri 2 Medan.

