

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Belajar merupakan hal yang harus dilalui oleh semua orang karena Menurut H. Hamid (2013:21), Belajar adalah hasil dari perubahan tingkah laku yang dibawa oleh pendidikan dan pengalaman. Sistem pembelajaran berbeda dengan belajar. Dalam belajar dan mengajar diperlukan suatu sistem pembelajaran. Sistem pembelajaran merupakan wadah utama yang memuat berbagai subsistem, sebagaimana subsistem konsep pendidikan sebagai sistem yang subsistemnya terdiri atas pendidik, peserta didik, media pendidikan, bahan ajar, institusi pendidikan, tenaga kependidikan, perpustakaan, dan yang terkait dengan Pendidikan. Seperti yang telah dijelaskan diatas bahwasanya belajar merupakan hasil dari sebuah perubahan tingkah laku seseorang. Sama seperti penjabaran diatas, Belajar bukan hanya perubahan tingkah laku dari seseorang, akan tetapi ada juga perubahan yang dilakukan oleh para perancang teknologi.

Teknologi pendidikan saat ini memegang peranan dan kedudukan yang penting dalam pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Kehadirannya sebagai teknik dan alat dalam pembelajaran telah terbukti secara empiris memfasilitasi kebutuhan kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan proses dan hasil pembelajaran. Oleh karena itu, tidak salah jika guru menggunakan bidang keilmuan teknologi pembelajaran sebagai komponen pelaksanaan sistem pembelajaran, sebagai peran untuk membantu kegiatan pembelajaran. Teknologi pembelajaran mengintegrasikan pembelajaran ke dalam lingkungan belajar yang efektif, efisien dan menarik.

Penggunaan media pembelajaran sebagai akibat kemajuan teknologi, khususnya media pembelajaran multimedia, akan memungkinkan proses pembelajaran berlangsung dengan baik dan efektif. Media pendidikan berbasis video merupakan media pendidikan yang menggunakan video sebagai alat bantu. Dengan media video, pembelajaran diharapkan dapat menjadi interaktif akan dapat meningkatkan minat belajar siswa. Untuk itu perlu dilakukan pemecahan masalah terkait lambatnya pemahaman siswa terhadap konsep teori dengan praktik.

Berdasarkan penjelasan diatas mengenai Belajar dan teknologi, penulis menyimpulkan bahwa antara belajar dengan Teknologi adalah merupakan satu kesatuan yang memang saling berkaitan, apalagi di abad 21 ini yang memang mengharuskan kita semua belajar dengan Teknologi yang tersedia.

Pavlova (Sudira, 2016: 7) menyatakan bahwa tujuan tradisional pendidikan kejuruan adalah mempersiapkan lulusan untuk bekerja. Persiapan untuk bekerja adalah tujuan utama dari pendidikan kejuruan. Pendidikan vokasi mencakup pelatihan khusus yang cenderung meningkat sesuai dengan petunjuk guru atau pelatih, dengan penekanan pada perkembangan kebutuhan industri, yang memuat kemampuan atau trik khusus yang disesuaikan dengan kondisi lapangan. Penggerak utama pendidikan kejuruan terletak pada manfaat ekonominya untuk masa depan. Selain perkembangannya, TVET mulai memperhatikan pembangunan berkelanjutan karena ekonomi bukan satu-satunya variabel dalam pendidikan kejuruan. Program Pengalaman Pemodelan Bangunan dan Desain Informasi (DPIB) merupakan program pengalaman yang berkaitan dengan bidang arsitektur. Dalam program keterampilan ini, siswa akan dibekali dengan pengetahuan dasar-dasar menggambar

bangunan, serta melatih kemampuan siswa dalam menginterpretasikan dan mengekspresikan bentuk. Menurut Gardner (1993) kemampuan spasial pada umumnya berkaitan erat dengan pekerjaan Teknik dan desain yang melibatkan banyak kegiatan menggambar dan merencanakan, seperti arsitek dan desainer.

Berdasarkan penjabaran diatas, penulis menyimpulkan bahwa kegiatan yang aktif dan kreatif dalam menggunakan media pembelajaran terutama dalam dunia SMK sangatlah penting, karena kehadiran media pembelajaran mendorong peserta untuk lebih kreatif dan kondusif untuk belajar dan memahami..

Menurut Hasil wawancara dengan guru bidang studi yaitu Bapak Dedek Suhendro S.Pd. di SMK Negeri 5 Medan pada tanggal 03 Januari 2022. Pada wawancara kali ini peneliti menemukan permasalahan yang terjadi di SMKN 5 Medan, yakni seperti yang kita ketahui dimana hampir seluruh perekonomian merosot, mengakibatkan bagi peserta didik yang orang tuanya terkena dampak dari pandemic ini kekurangan fasilitas untuk menjalankan kegiatan Kegiatan Belajar Mengajar. Terkhususnya pada mata pelajaran APLPIG yang dimana mengharuskan siswa memiliki fasilitas belajar seperti Laptop ataupun Handphone. Disini peneliti menemukan bahwa tidak semua siswa mampu untuk membeli Laptop ataupun Komputer untuk mendukung pembelajaran, akan tetapi semua siswa memiliki HandPhone yang dapat membantu proses pembelajaran mereka.

Adapun sistem belajar di sekolah masih 50 – 50, dalam artian dimana seluruh peserta didik menjalankan kegiatan belajar mengajar masih 50% tatap muka dan 50% lagi daring. Dikarenakan hal ini untuk memenuhi capaian pembelajaran tentulah

berpengaruh terhadap hasil belajar siswa terkhusus lebih kepada siswa Kelas XI yang akan menyelesaikan pendidikannya.

Dalam pembelajaran APLPIG media video sangat dibutuhkan sebagai sarana bagi guru untuk memberikan penjelasan yang konkrit dan abstrak dari suatu topik. Namun penggunaan media video tersebut membutuhkan keterampilan dan kreativitas yang dibutuhkan dari guru agar siswa merasa tertarik dan tertarik untuk mengikuti pembelajaran. Permasalahan yang dihadapi dalam pembelajaran ini, guru belum terbiasa membuat video pembelajaran sendiri.

Dalam proses belajar khususnya APLPIG, siswa membutuhkan alat bantu berupa bahan ajar yang dapat membantu memperjelas apa yang akan guru sampaikan agar siswa lebih cepat mengerti dan memahami materi dalam pelajaran. Dengan menggunakan media, siswa dapat melihat sertamendengar objek dengan lebih jelas.

Aplikasi Bandicam adalah alat perekam layar sederhana. Aplikasi Bandicam ini memiliki beberapa fitur utama, antara lain: overlay kamera web tambahan, yang memungkinkan Anda menggunakan kamera web saat merekam sehingga hasil video menunjukkan sosok guru yang menjelaskan; mencampur suara saat video sedang direkam; Saat merekam, Anda dapat menambahkan efek klik mouse dan animasi.

Dalam jurnal Pendidikan Profesi Guru Universitas Ahmad Dahlan dapat menunjukkan adanya dampak efektifitas yaitu Nilai rata-rata yang diperoleh siswa pada akhir siklus I adalah 70,3, dengan pencapaian KKM sebanyak 5 siswa (55,6%). Pada akhir siklus II, nilai rata-rata siswa meningkat menjadi 81,1, dengan pencapaian KKM sebanyak 8 siswa (88,9%). Inimempunyai dampak efektifitas yang sangat baik

terhadap antusias dan dapat menarik minat belajar peserta didik. Video pembelajaran ini diharapkan membuat kegiatan belajar mengajar lebih interaktif sehingga siswa-siswi dapat menarik perhatian siswa memahami materi.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti ingin mengembangkan sebuah video pembelajaran dengan menggunakan Bandicam pada matapelajaran APLPIG agar dapat membuat suasana belajar yang baru Juga dapat digunakan sebagai bahan ajar mandiri bagi para peserta didik ketika sudah tidak melaksanakan proses pembelajaran *Hybrid*. Berdasarkan uraian masalah di atas, maka peneliti merumuskan penelitian ini dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Bandicam untuk peningkatan efektifitas Pembelajaran Hybrid pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung Kelas XI di SMK Negeri 5 Medan”**

## 1.2 Identifikasi Masalah

Beberapa masalah dapat diidentifikasi berdasarkan latar belakang penelitian yang disajikan di atas pada Mata Pelajaran APLPIG, antara lain sebagai berikut :

- a. Program Keahlian DPIB di SMK Negeri 5 Medan belum menggunakan video pembelajaran pada pembelajaran hybrid
- b. Proses pembelajaran Hybrid yang belum Efektif di Program Keahlian DPIB di SMK Negeri 5 Medan.
- c. Adanya Keterbatasan Fasilitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran PLPG yang mengharuskan Mempraktekkan Secara Langsung Pelajaran Yang Telah disampaikan.

- d. Kurangnya Pemahaman Peserta didik dalam Pembelajaran PLPG dikarenakan Waktu Pembelajaran di masa Pandemi sangat terbatas.

### 1.3 Pembatasan Masalah

Latar latar belakang penelitian diatas, Beberapa masalah dapat diidentifikasi pada Mata Pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung (APLPIG), antara lain sebagai berikut :

- a. Program Keahlian DPIB di SMK Negeri 5 Medan belum menggunakan video pembelajaran pada pembelajaran hybrid
- b. Proses pembelajaran Hybrid yang belum Efektif di Program Keahlian DPIB di SMK Negeri 5 Medan.
- c. Adanya Keterbatasan Fasilitas Peserta Didik Dalam Pembelajaran APLPIG yang mengharuskan Mempraktekkan Secara Langsung Pelajaran Yang Telah disampaikan.
- d. Pemahaman Siswa yang Kurang Dalam Pembelajaran APLPIG dikarenakan Waktu Pembelajaran di masa Pandemi sangat terbatas.

### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan keterbatasan masalah, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

- a. Bagaimana kelayakan video pembelajaran menggunakan aplikasi Bandicam Mata Pelajaran APLPIG untuk peningkatan efektifitas pembelajaran hybrid

pada program keahlian Desain Permodelan dan Informasi Bangunan?

- b. Bagaimana efektifitas penggunaan video pembelajaran aplikasi Mata Pelajaran APLPIG untuk peningkatan efektifitas pembelajaran hybrid pada program keahlian DPIB?

### 1.5 Tujuan Pengembangan Produk

The objectives of this development research are based on the formulation of the problem described above :

- a. Mengetahui tingkat kelayakan video pembelajaran menggunakan aplikasi Bandicam Mata Pelajaran APLPIG untuk peningkatan dalam pembelajaran hybrid juga sebagai bahan ajar mandiri Peserta didik pada program keahlian DPIB.
- b. Mengetahui efektifitas video pembelajaran menggunakan aplikasi Mata Pelajaran APLPIG untuk peningkatan pembelajaran hybrid juga sebagai bahan ajar mandiri Peserta didik pada program keahlian DPIB.

### 1.6 Manfaat Pengembangan Produk

Temuan penelitian dapat bermanfaat bagi berbagai pihak yang menggunakan temuan penelitian dengan cara sebagai berikut :

#### 1.6.1. Bagi kepala sekolah

Penelitian ini bermanfaat sebagai bahan informasi dalam Menyusun kebijakan tentang pentingnya penggunaan Aplikasi Bandicam dalam pembuatan video sebagai bahan peningkatan Efektifitas Pembelajaran Hybrid pada proses

pembelajaran APLPIG.

#### 1.6.2. Bagi Guru

Penelitian ini berguna sebagai bahan informasi tentang penggunaan video pembelajaran pada Aplikasi Bandicam dalam peningkatan Efektifitas Pembelajaran Hybrid dalam proses pembelajaran APLPIG.

#### 1.6.3. Bagi Siswa

Penelitian ini berguna sebagai informasi tentang penggunaan Aplikasi Bandicam sebagai salah satu referensi dalam pembelajaran Hybrid maupun ketika sudah memasuki sistem belajar Normal Pada Mata Pelajaran APLPIG.

#### 1.6.4. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini berguna untuk informasi atau perbandingan bagi peneliti selanjutnya dalam melakukan penelitian tentang aplikasi Bandicam pada pembelajaran yang akan diteliti nantinya

### 1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian pengembangan video pembelajaran menggunakan aplikasi Bandicam untuk peningkatan efektifitas pembelajaran Hybrid Mata Pelajaran APLPIG ini adalah:

- a. Cakupan bahan kajian atau materi pembelajaran yaitu tentang prinsip dasar dalam menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D
- b. Media pembelajaran dalam bentuk video memiliki kelebihan yaitu penyajian secara menarik pada tampilan desain materi secara audio visual.

- c. Video ini dapat menampilkan gambar kerja serda moderator yang menjalankan perintah yang menarik sehingga dapat meningkatkan semangat dalam belajar.
- d. Memiliki variasi sehingga tidak menimbulkan efek bosan pada peserta didik.

### **1.8 Pentingnya Pengembangan**

Penelitian “Pengembangan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Bandicam untuk peningkatan efektifitas Pembelajaran Hybrid pada Mata Pelajaran APLPIG Kelas XI di SMK Negeri 5 Medan” Untuk itu diperlukan pendampingan siswa dalam memahami konsep teori dengan praktek melalui media berupa video, agar siswa lebih mudah dalam memahami materi secara teori maupun praktek, dan diharapkan melalui video pembelajaran ini hasil belajar dapat lebih baik. ditingkatkan.

### **1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

#### **1.9.1 Asumsi Pengembangan**

Beberapa asumsi yang Pengembangan Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Bandicam untuk peningkatan efektifitas Pembelajaran Hybrid pada Mata Pelajaran APLPIG Kelas XI di SMK Negeri 5 Medan:

- a. Siswa dapat mempelajari mata pelajaran Aplikasi Perangkat Lunak dan Perancangan Interior Gedung dalam bentuk video diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa
- b. Pendidik tidak diharuskan mengulang materi yang disampaikan kepada siswa

dengan memutar video pembelajaran. Dengan pengembangan media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran yang didesain secara menarik dan bervariasi dapat membantu peserta didik agar tidak bosan dalam belajar dan dapat meningkatkan efektifitas pembelajaran hibrid maupun pembelajaran Normal.

### 1.9.2 Keterbatasan Pengembangan

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam bentuk video ini memiliki keterbatasan, yaitu:

- a. Materi yang digunakan dalam mata kuliah desain bangunan dengan komputer masih terbatas hanya sampai materi pembelajaran tentang prinsip dasar dalam menerapkan perintah aplikasi penggambaran 2D
- b. Validasi media dalam bentuk video ini hanya dilakukan kepada ahli media dan ahli materi.

THE  
*Character Building*  
UNIVERSITY