

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi mengalami kemajuan yang sangat cepat di era globalisasi saat ini. Perkembangan ini berdampak pada berbagai bidang kehidupan, termasuk dalam dunia pendidikan. Pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran dapat mendorong siswa untuk lebih aktif dalam belajar, sekaligus meningkatkan minat dan motivasi mereka (Ghofur 2020). Pernyataan tersebut sejalan dengan karakteristik gaya belajar siswa generasi Z, yang umumnya lebih menyukai pendekatan yang praktis, mandiri, serta menggunakan media visual berbasis teknologi. (Hashim, 2018). Pesatnya perkembangan teknologi di dunia pendidikan menghadirkan tantangan baru bagi para guru untuk terus berinovasi dalam metode pembelajaran. Di abad ke-21, guru dituntut memiliki kompetensi dalam menciptakan konten pendidikan digital, yaitu kemampuan untuk mengembangkan materi pembelajaran berbasis digital seperti aplikasi edukatif, presentasi interaktif, maupun animasi (Blyznyuk, 2018).

Keadaan geografis Indonesia yang sangat luas dan mengalami pemerataan yang terjadi di daerah – daerah terpencil dan pedalaman menjadikan kurangnya fasilitas yang memadai sehingga hal ini dapat menghambat kegiatan belajar – mengajar. Kurangnya media dan fasilitas pendukung dapat menjadikan para siswa tidak memahami materi yang disampaikan sepenuhnya dan guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi ajar.

Untuk mengembangkan media pembelajaran, diperlukan inovasi atau terobosan baru yang berbasis teknologi, karena hal ini dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar. Dalam dunia pendidikan, salah satu contoh teknologi yang diterapkan dalam pengembangan media pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran interaktif berbasis Android. Selain itu, pengembangan video pembelajaran yang disesuaikan dengan materi pelajaran bertujuan untuk mempermudah siswa dalam memahami materi tersebut. Hasil tanya jawab yang telah dilakukan pada tanggal 20 Januari dengan Bapak Faiq yang merupakan salah satu pengajar di SMK AL – FADLALY Klampis, di sekolah ini hanya terdapat 1 jurusan yaitu multimedia. Sumber belajar yang dipakai saat ini masih sebatas memanfaatkan media *power point* dan buku paket dalam menyampaikan materi. Media pembelajaran tersebut masih digunakan juga pada materi Prosedur Pengoperasian Kamera Video.

Metode ceramah adalah satu – satunya metode yang dipakai oleh tenaga pendidik, pemanfaatan media dan metode yang kurang efektif mempengaruhi minat belajar siswa. Gaya belajar visual dan praktik merupakan cara belajar yang paling diminati oleh para peserta didik di kelas XII Multimedia. Karena letak sekolah ini di pelosok desa, menyebabkan kurangnya perhatian pemerintah dalam menyediakan fasilitas sekolah yang memadai. Sehingga untuk memahami, para siswa mengalami kesulitan memahami materi yang diberikan oleh guru dan para murid masih kesulitan saat melakukan praktik.

Melihat kondisi saat ini yang telah dijelaskan di atas, guru diharapkan dapat menciptakan inovasi baru dalam proses pembelajaran dengan memanfaatkan media pembelajaran di sekolah. Guru dituntut untuk mengembangkan kreativitas dan

inovasinya melalui penggunaan media pembelajaran. Dalam dunia pendidikan, media pembelajaran memegang peranan yang sangat penting, sehingga perlu adanya penyesuaian dengan perkembangan zaman, tujuan pembelajaran, dan karakteristik siswa.

Beberapa penelitian terdahulu yang mengembangkan media video pembelajaran adalah penelitian yang dilakukan oleh Arafah dkk.,(2019) menghasilkan sebuah media video pembelajaran dalam mata pelajaran desain grafis percetakan tentang pengoperasian tombol – tombol kamera DSLR.

Penelitian pengembangan yang telah dilakukan oleh Rangga (2021), menghasilkan sebuah media video pembelajaran berupa tutorial pada mata pelajaran fotografi materi pengenalan dan fungsi – fungsi tombol di kamera. Media video ini sudah memenuhi seluruh kriteria dan dapat dimanfaatkan untuk media pembelajaran sebagai alat yang memudahkan proses belajar mengajar. Penelitian yang dilakukan oleh Pratama dan Widodo (2018) menghasilkan media pembelajaran interaktif pada mata pelajaran videografi tentang dasar pergerakan kamera dan jenis pengambilan gambar pada kamera video.

Berdasarkan permasalahan yang dihadapi dan hasil penelitian terdahulu yang telah dilaksanakan oleh beberapa peneliti, maka melandasi peneliti untuk melaksanakan suatu penelitian dengan judul “Pengembangan Media Video Pembelajaran Berbasis Android pada Materi Prosedur Pengoperasian Kamera Video di SMK AL -FADLALY”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan hasil wawancara dan masalah yang telah diuraikan, dapat disusun beberapa rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media video pembelajaran pada materi prosedur pengoperasian kamera video untuk siswa?
2. Bagaimana kelayakan media video pembelajaran pada materi prosedur pengoperasian kamera video untuk siswa?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media video pembelajaran berbasis android pada materi prosedur pengoperasian kamera video?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian pengembangan ini dilakukan dengan tujuan antara lain :

1. Mengembangkan media video pembelajaran berbasis android pada materi prosedur pengoperasian kamera video.
2. Mengetahui kelayakan media video pembelajaran berbasis android pada materi prosedur pengoperasian kamera video.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media video pembelajaran berbasis android pada materi prosedur pengoperasian kamera video

1.4 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Produk yang dihasilkan dari penelitian ini berupa aplikasi berbasis Android yang dirancang menggunakan Unity, yang akan digunakan sebagai media pembelajaran. Komponen-komponen yang ada dalam produk ini adalah sebagai berikut:

1. Aplikasi ini dapat digunakan melalui *smartphone*
2. Petunjuk, digunakan untuk memberikan instruksi tentang tata cara penggunaan aplikasi.
3. Menu materi, digunakan untuk menampilkan materi.
4. Menu kuis, digunakan untuk menampilkan latihan soal.
5. Info pengembang, berisi tentang biodata singkat pengembang.

1.5. Batasan Penelitian Pengembangan

Batasan penelitian pengembangan media pembelajaran ini dapat disimak diantaranya :

1. Aplikasi yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran ini adalah Unity.
2. Aplikasi ini hanya digunakan pada mata pelajaran kelas XII di SMK AL – FADLALY.
3. Hasil penelitian berupa aplikasi android
4. Pengembangan media pembelajaran untuk isi materi dibatasi hanya sampai prosedur pengoperasian kamera video

1.6 Pentingnya Penelitian Pengembangan

Pentingnya penelitian pengembangan media video pembelajaran pada materi prosedur pengoperasian kamera video sebagai berikut :

1. Bagi Peneliti

Penelitian pengembangan media video pembelajaran ini menjadi wadah atau sarana untuk peneliti mengembangkan kemampuan atau ilmu yang telah diperoleh sebelumnya.

2. Bagi Guru

Penelitian mengenai pengembangan media video pembelajaran ini mempermudah guru dalam menyampaikan materi ajar. Media ini lebih mudah dipahami dan dapat menjadi alternatif pengganti media pembelajaran yang sudah ada atau yang sebelumnya belum tersedia.

3. Bagi Siswa

Penelitian tentang pengembangan media video pembelajaran ini memudahkan siswa dalam memahami materi yang disampaikan oleh pengajar