

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan unggul dapat dicapai melalui upaya yang dapat mengintegrasikan seluruh elemen pendidikan terbaik, sehingga peserta didik dan sumber belajar saling mempengaruhi untuk menciptakan keselarasan. Pendidikan yang unggul dapat menghasilkan versi yang mampu mengatasi tantangan yang dihadapinya. Pendidikan unggul dapat menciptakan pembelajaran yang lebih baik. Jika pendidikan unggul dipahami sebagai suatu kerangka berpikir untuk pembelajaran berkualitas, maka pendidik harus kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran, agar peserta didik dapat mengembangkan semangat belajar mereka (Astuti et al., 2023).

Perubahan teknologi membawa perubahan dalam dunia pendidikan, sehingga tidak bisa di hindari. Pengaruh dari perkembangan teknologi ini tentu banyak manfaat yang dapat di ambil. Salah satunya di bidang Pendidikan yang berfokus pada teknologi dan menitikberatkan pada pengetahuan akademis, tetapi juga mengembangkan keterampilan abad 21 seperti berpikir kritis, kreativitas, kolaborasi, dan komunikasi. Agar pengaruh tersebut tercapai, dunia Pendidikan harus mampu beradaptasi pada perkembangan teknologi informasi dan kominikasi. Perkembangann teknologi informasi mempunyai banyak manfaat di dunia Pendidikan. Salah satu nya dengan menggunakan media pembelajaran, guna untuk mempermudah pembelajaran, dan dapat menarik siswa untuk berfikir kritis, kreatif. Perkembangan teknologi ini dapat mempermudah pembelajaran dan dapat

membangkitkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran hal ini dapat di jelaskan bahwa teknologi dapat memberikan pengaruh besar pada dunia Pendidikan (Rahayu et al., 2022).

Penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran bertujuan untuk memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam menyukkseskan beragam tantangan belajar, dapat meningkatkan motivasi belajar, mengembangkan keterampilan belajar mandiri, dan mampu memungkinkan interaksi belajar berbagai tempat dan waktu. Pemanfaatan teknologi dalam pendidikan telah mengubah cara belajar interaktif. Media pembelajaran yang sebelumnya berbentuk cetakan kini telah bertransformasi menjadi media pembelajaran yang dapat di akses *online* maupun *offline*. dengan adanya perkembangan ini pendidik lebih mudah dalam kegiatan di sekolah (Ruswan et al.,2024).

Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam sistem pembelajaran. Tanpanya, komunikasi antara pengajar dan peserta didik tidak dapat berjalan dengan baik, sehingga proses belajar mengajar menjadi kurang optimal. Ketersediaan media pembelajaran mendukung kelancaran proses belajar, membantu tercapainya kompetensi dasar dan inti dalam setiap mata pelajaran. Secara umum, media pembelajaran mencakup segala alat atau metode yang dirancang untuk menyalurkan informasi secara terstruktur. Dengan ini, tercipta suasana belajar yang kondusif, memungkinkan peserta didik untuk memahami materi secara efektif dan efisien (Sitepu, n.d.2021).

Media pembelajaran ada banyak jenis salah satu contoh nya berupa video tutorial, dengan video tutorial siswa akan lebih mudah memahami materi yang di berikan, dengan bantuan visual dapat menyajikan informasi dengan jelas dan

praktis. Proses pembelajaran adalah salah satu faktor penting dalam melihat keberhasilan pembelajaran menjadi lebih menarik ketika mendapatkan kombinasi yang sesuai antara pemilihan metode pembelajaran dan media yang digunakan (Muttaqin & Suarni , 2021).

Dalam proses pembelajaran diperlukan strategi pembelajaran yang dapat di gunakan untuk menunjang keberhasilan pembelajaran dalam kelas, salah satunya adalah *Self Regulated Learning*. *Self Regulated Learning* adalah suatu konsep yang dapat menjelaskan bagaimana seseorang memngelola diri nya sendiri dalam proses pembelajaran. ini juga dapat mencakup kemampuan seseorang untuk pencapaian hasil pembelajaran yang di inginkan. Pengembangan yang efektif dapat didukung oleh lingkungan pembelajaran yang kondusif dan hubungan komunikasi antar guru dengan siswa yang baik. Dengan adanya hal tersebut pengembangan media pembelajaran berbasis *Self Regulated Learning* bertujuan untuk menarik minat (Candrika Dewi et al., 2023).

Perkembangan teknologi yang cepat telah membuka banyak peluang luas untuk menggunakan berbagai media pembelajaran dalam bidang pendidikan. Salah satu cara bentuk teknologi yang menjadi pilihan dalam media pembelajaran alternatif adalah teknologi multimedia. Dengan adanya teknologi ini, diharapkan dapat mengoptimalkan potensi peserta didik dan meningkatkan efektivitas proses belajar mengajar media adalah mejadi salah satu pilihan utama sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan minat belajar siswa. *Self Regulated Learning* sebagai suatu model pembelajaran, memberikan keleluasaan kepada pembelajaran untuk mengelola pembelajaran siswa sendiri mandiri, dan efektif

melalui berbagai metode, dengan bertujuan mencapai hasil belajar yang optimal (Yusuf, & Muhammad, 2023).

Pembelajaran dapat dikatakan sukses secara efektif jika penggunaan media apabila seluruh materi pembelajaran juga dapat memanfaatkan media pembelajaran berbasis multimedia, multimedia merupakan salah satu bentuk teknologi komputer yang sudah banyak digunakan dalam bidang pendidikan. Multimedia mencakup beberapa aspek yang menjadi satu di dalam sebuah perangkat lunak. Multimedia adalah gabungan dari gambar, audio, suara, teks, gambar, grafik, animasi, video, fotografi yang dapat di jalankan oleh program komputer (Nawi, 2020).

Hasil observasi yang telah dilakukan di SMK Al Asyari pada tanggal 26 oktober 2023 jurusan Desain komunikasi Visual (DKV) dilakukan wawancara dengan guru mata Pelajaran fotografi dengan Bapak moh. Ja'far Amd.T, pada wawancara tersebut peneliti memberikan beberapa pertanyaan tentang kendala yang paling sering di temukan dalam proses pembelajaran. Terdapat tantangan dalam proses pembelajaran di SMK Al Asyari yaitu kurang nya media pembelajaran interaktif yang dapat, menarik siswa untuk berinteraksi saat pembelajaran. sedangkan di sekolah SMK Al Asyari masih menggunakan power point sebagai bahan penyampaian materi, cara itu membuat siswa jenuh akan materi yang di sampaikan.

Berdasarkan latar belakang di atas maka peneliti pengembangan salah satu media pembelajaran interaktif yang dapat mendorong siswa agar berfikir kritis, media pembelajaran ini ditujukan kepada siswa SMK kelas XI media pembelajaran yang peneliti kembangkan berupa media pembelajaran yaitu

“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS *SELF*

REGULATED LEARNING PADA MATA PELAJARAN FOTOGRAFI DI SMK AL ASYARI”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis *Self Regulated Learning* pada mata pelajaran fotografi di SMK Al Asyari Kwanyar?
2. Bagaimana hasil uji kelayakan media pembelajaran berbasis *Self Regulated Learning* pada mata pelajaran fotografi di SMK Al Asyari Kwanyar?
3. Bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Self Regulated Learning* pada mata pelajaran fotografi di SMK Al Asyari Kwanyar?

C. Tujuan Penelitian

1. Mengembangkan media pembelajaran berbasis *Self Regulated Learning* pada mata pelajaran fotografi di SMK Al Asyari Kwanyar.
2. Melakukan uji kelayakan media pembelajaran berbasis *Self Regulated Learning* pada mata pelajaran fotografi di SMK Al Asyari Kwanyar.
3. Mengetahui respons siswa terhadap media pembelajaran berbasis *Self Regulated Learning* pada mata pelajaran fotografi di SMK Al Asyari Kwanyar.

D. Spesifikasi Produk Yang Di Harapkan

Spesifikasi produk yang di harapkan dari produk penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini dikembangkan adalah media pembelajaran menggunakan aplikasi *Unity*.
2. Produk yang dikembangkan dilengkapi dengan animasi gambar bergerak serta audio.

3. Materi yang dikembangkan dalam media pembelajaran ini adalah teknik pengambilan gambar kelas XI SMK.
4. Media yang di kembangkan menggunakan *Self Regulated Learning*.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun Batasan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran yang digunakan pada penelitian ini adalah media pembelajaran dalam bentuk android.
2. Materi yang diangkat adalah materi pengambilan gambar kelas XI DKV di SMK Al Asyari Kwanyar.
3. Materi yang di gunakan adalah teknik pengambilan gambar, komponen kamera dan macam-macam kamera.
4. Media pembelajaran dengan menggunakan aplikasi *Unity*.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan sebagai berikut

1. Bagi peserta didik
 - a. Media yang dikembangkan dapat membantu siswa dalam memahami materi teknik pengambilan gambar, komponen kamera dan macam-macam kamera.
 - b. Media yang dikembangkan dapat meningkat motifasi belajar siswa.
2. Bagi guru
 - a. Media dapat dijadikan guru sebagai refrensi media pembelajaran yang inovatif
 - b. Media yang dikembangkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi pembelajaran pada materi teknik pengambilan gambar dan perangkat kamera.

3. Bagi sekolah

- a. Media ini dapat dijadikan sebagai alat bantu guna untuk meningkatkan kualitas Pendidikan dan profesionalitas guru dalam mengajar khusus nya dalam materi dasar fotografi dan dasar dasar pengambilan gambar.

4. Bagi peneliti

- a. Media diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi dalam pengembangan media pembelajaran yang sesuai untuk peserta didik di SMK.

G. Definisi Istilah

Adapun uraian definisi dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Pengertian pengembangan

Pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan dan mengembangkan produk atau inovasi baru dalam berbagai bidang.

2. Media pembelajaran

Suatu media atau alat yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu peserta didik memahami dan menguasai materi pelajaran.

3. *Android*

Android adalah salah satu *software mobile* yang terdapat sistem operasi *open source* *minddeware*, aplikasi dan lain-lain.

4. *Unity*

Unity adalah salah satu *game engine* yang banyak digunakan. *Unity* juga merupakan salah satu *software* yang dapat digunakan untuk membuat media pembelajaran interaktif. *Unity* menyediakan fitur pengembangan dalam berbagai *platform*, yaitu *Unity Web*, *Windows*, *Mac*, *Android*, *IOS*, *Xbox*, *Playstation 3*, dan *wii*.

5. Teknik Pengambilan gambar dan perangkat kamera

Teknik fotografi merupakan elemen kunci untuk menghasilkan foto yang berkualitas. Memahami teknik pengambilan gambar sangat penting karena hal ini mempengaruhi fokus serta elemen lain yang ingin ditonjolkan. Oleh sebab itu, dalam penerapan teknik fotografi, penting untuk mempertimbangkan sudut pengambilan gambar dengan cermat. Sebelum menggunakan kamera, penting untuk mengenali setiap bagian beserta fungsinya. Jika tidak memahami komponen-komponen kamera, alih-alih mendapatkan foto yang baik, kamera justru bisa mengalami kerusakan. Dengan pemahaman yang baik tentang setiap bagian kamera, hasil foto yang diambil akan lebih maksimal. Secara umum, kamera terdiri dari beberapa komponen berikut v

6. DKV

Desain komunikasi visual merupakan salah satu jurusan yang ada di SMK, DKV merupakan istilah baru untuk jurusan multimedia. Istilah multimedia diganti saat penetapan kurikulum Merdeka sehingga jurusan multi media disekolah diganti dengan istilah DKV (desain komunikasi visual)

7. *Self Regulated Learning*

Pembelajaran yang diatur sendiri (*Self-Regulated Learning* atau *SRL*) adalah proses di mana siswa mengambil kendali dan mengevaluasi pembelajaran serta perilaku mereka sendiri. Proses ini melibatkan langkah-langkah proaktif dalam menetapkan tujuan, memantau kemajuan, dan merefleksikan hasil. Komponen kunci dari pembelajaran yang diatur sendiri meliputi: