

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi di zaman modern sekarang ini tumbuh berkembang sangat pesat di kehidupan masyarakat. Dengan pertumbuhan teknologi yang sangat cepat tersebut memiliki dampak perubahan di berbagai bidang. Secara tidak langsung perubahan tersebut memberikan pengaruh di bidang pendidikan. Penggunaan teknologi di bidang pendidikan pada saat ini sangat dirasakan, terutama di bagian informasi dan komunikasi. Banyak sekali teknologi yang dibuat dan disesuaikan khusus untuk pendidikan. Pendidikan di Indonesia sendiri menjadi salah satu otoritas negara seperti yang tertera pada pasal 31 Ayat 3 UUD 1945 yang berbunyi “Pemerintah mengusahakan dan menyelenggarakan satu sistem pendidikan nasional yang meningkatkan keimanan dan ketakwaan, serta akhlak mulia dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, yang diatur dengan undang - undang”. Dapat diartikan pendidikan di Indonesia memiliki peranan penting yang diatur dalam undang – undang dan memiliki tujuan untuk mencerdaskan kehidupan bangsa.

Salah satu pemanfaatan teknologi di dalam pendidikan adalah membantu proses kegiatan belajar mengajar (KBM) untuk mempermudah siswa dalam memahami materi. Harapan dalam kegiatan belajar mengajar (KBM) dapat menyajikan materi yang lebih kreatif dan bervariasi, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu sangat dibutuhkan peranan seorang pendidik

untuk mengembangkan teknologi tersebut yang telah disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran itu sendiri. Salah satu upaya untuk mencapai tujuan pembelajaran tersebut bisa dengan membuat atau memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan keadaan siswa. Arsyad (2014: 10) mengatakan bahwa “media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran sehingga dapat merangsang perhatian siswa dan minat siswa dalam belajar”. Dengan adanya media pembelajaran pendidik akan dipermudah dalam penyampaian materi dan proses pembelajaran tidak terlihat monoton yang bisa menarik perhatian siswa. Media pembelajaran juga membuat siswa menjadi mudah memahami materi yang disampaikan oleh pendidik sehingga dapat meningkatkan kualitas individu siswa.

Pendidikan formal di sebuah sekolah terdapat sebuah kurikulum yang merancang dan mengatur tentang kompetensi dan hasil belajar yang harus dicapai siswa dan adanya kegiatan belajar mengajar. Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) merupakan salah satu pendidikan formal yang memiliki kurikulum yang sedikit berbeda dari pendidikan formal lainnya. Pendidikan di SMK memiliki tujuan untuk menyiapkan siswanya agar dapat bersaing dan siap terjun langsung di dunia pekerjaan setelah lulus nanti, sesuai dengan program keahlian masing – masing. Sekolah Menengah Kejuruan Negeri 3 Kediri adalah salah satu sekolah yang memiliki visi yang jelas dan universal di mana visi tersebut adalah Mewujudkan Sumber Daya Manusia yang Berakhlak Mulia yang Mampu Bersaing Dalam Dunia Kerja Secara Global.

SMK Negeri 3 Kediri memiliki lima kompetensi keahlian dan salah satunya adalah Multimedia. Dalam kompetensi keahlian Multimedia terdapat mata pelajaran produktif Desain Grafis Percetakan (DGP) dan salah satu materinya membahas tentang jenis – jenis kamera pada bab fotografi. Menurut bapak Masmu'i, S.T. sebagai guru mata pelajaran desain grafis percetakan kelas XI “siswa masih kesulitan dalam membedakan atau mengelompokkan jenis – jenis kamera”. Mengingat Bab fotografi baru disampaikan di kelas XI Multimedia semester dua sebagian siswa ada yang baru mengenal materi tersebut. Dalam usaha meningkatkan kualitas belajar siswa beliau mencoba dengan mengajukan pengadaan alat praktik untuk melengkapi fasilitas yang dibutuhkan serta menyarankan siswa untuk memperluas referensi seperti membaca beberapa buku dan mencari referensi dari internet. Dari hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti tersebut dapat diketahui siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 3 Kediri belum mampu untuk membedakan atau mengelompokkan berbagai jenis kamera. Dengan adanya permasalahan tersebut diperlukan sebuah alternatif atau media yang dapat memudahkan siswa dalam memahami materi jenis – jenis kamera. Alternatif yang bisa dikembangkan salah satunya adalah penggunaan media kamera lubang jarum.

Peneliti terdahulu yang dilakukan oleh Mochamad Sayifudin, Program Studi Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya dengan judul “Pemanfaatan Media Kamera Lubang Jarum Pada Mata Pelajaran Seni Budaya Dan Keterampilan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Melukis Pada Siswa Kelas V SDI Darut Taqwa Surabaya” pada tahun 2013 menyatakan bahwa pemanfaatan media kamera lubang jarum dapat meningkatkan

hasil belajar siswa . Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode kuantitatif desain penelitian *pre-test*. Pola desain penelitian adalah sebagai berikut:

$$O_1X_1O_2$$

Keterangan :

X : perlakuan (*treatment*)

O_1 : observasi sebelum eksperimen (*pre-test*)

O_2 : observasi sesudah eksperimen (*post-test*)

Dalam hal ini test dilakukan dua kali yaitu sebelum siswa diberikan perlakuan (*pre-test*) dan sesudah diberikan perlakuan (*post-test*). Perbedaan antara *pre-test* dan *post-test* diasumsikan sebagai efek dari (X) perlakuan atau treatment yang dialami oleh siswa. Hasil dari penelitian ini yang dilakukan di SDI Darut Taqwa pada siswa kelas V mendapatkan nilai *pre-test* rata – rata 52 dan setelah diberikan perlakuan atau treatment menggunakan kamera lubang jarum nilai *post-test* rata – rata mendapatkan 86. Dapat ditarik kesimpulan bahwa dengan menggunakan media kamera lubang jarum adanya peningkatan dalam hasil belajar siswa sehingga dapat tercapainya tujuan pembelajaran yang ada.

Berdasarkan hasil uraian permasalahan yang sudah dijelaskan pada paragraf sebelumnya, maka perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang dibuat guru untuk membantu meningkatkan pemahaman siswa pada materi pengenalan jenis – jenis kamera. Dengan tujuan siswa dapat mengelompokkan berbagai jenis kamera yang ada dan menumbuhkan semangat belajar. Untuk itu dalam pengembangan penelitian ini mengambil sebuah judul “**Pengembangan Media**

Pembelajaran Kamera Lubang Jarum Pada Materi Pengenalan Jenis – Jenis Kamera Kelas XI Multimedia Di SMK Negeri 3 Kediri”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini diantaranya :

1. Bagaimanakah desain media pembelajaran kamera lubang jarum pada materi pengenalan jenis – jenis kamera?
2. Bagaimana respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran kamera lubang jarum pada materi pengenalan jenis – jenis kamera?
3. Bagaimana kelayakan media pembelajaran kamera lubang jarum pada materi pengenalan jenis – jenis kamera?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, penelitian ini dilakukan bertujuan untuk:

1. Menghasilkan media pembelajaran kamera lubang jarum pada materi pengenalan jenis – jenis kamera.
2. Mengetahui respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran kamera lubang jarum pada materi pengenalan jenis – jenis kamera.
3. Mengetahui kelayakan media pembelajaran kamera lubang jarum pada materi pengenalan jenis – jenis kamera,

D. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan pada penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran kamera lubang jarum berisi tentang materi pengenalan jenis – jenis kamera.
2. Media pembelajaran kamera lubang jarum nantinya berbentuk sebuah kamera sederhana yang terdiri dari lensa, celah cahaya, ruang film, dan jepretan.
3. Media pembelajaran kamera lubang jarum nantinya tidak hanya berisikan materi tetapi juga bisa digunakan sebagaimana kamera pada umumnya.

E. Batasan Penelitian Pengembangan

Adapun batasan penelitian dan pengembangan produk yang akan dihasilkan adalah sebagai berikut:

1. Penelitian pengembangan dilakukan pada siswa kelas XI Multimedia di SMK Negeri 3 Kediri.
2. Media pembelajaran kamera lubang jarum dibuat hanya pada materi pengenalan jenis – jenis kamera berdasarkan jenis bidikan pada Bab Fotografi mata pelajaran Desain Grafis Percetakan.
3. Media Pembelajaran ini berupa kamera lubang jarum yang memiliki ukuran seperti kamera poket pada umumnya.

F. Pentingnya Penelitian Pengembangan

Hasil penelitian pengembangan ini diharapkan dapat berguna:

1. Bagi Siswa
 - a. Dapat menerima materi tidak dalam bentuk 2 dimensi atau proyektor melainkan 3 dimensi yang bisa disentuh dan dirasakan.

- b. Dapat menambah wawasan baru dari sebuah lubang jarum bisa berubah menjadi kamera.
- c. Meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dengan menggunakan media pembelajaran yang kreatif.

2. Bagi Guru

- a. Penyampaian materi pelajaran lebih efektif dan mudah dipahami dengan adanya media yang bisa disentuh dan dirasakan oleh siswa.
- b. Dapat digunakan sebagai media pembelajaran alternatif dalam proses belajar mengajar, selain menggunakan buku pegangan materi dapat disampaikan melalui media pembelajaran kamera lubang jarum.
- c. Dapat menarik perhatian siswa karena dengan adanya media pembelajaran yang baru belum pernah dibawa ketika pelajaran

3. Bagi Penulis

- a. Membantu penulis dalam mempelajari bagaimana cara menulis skripsi pengembangan dengan baik dan benar.
- b. Membantu penulis untuk mengembangkan dan membuat penelitian tentang media pembelajaran kamera lubang jarum
- c. Membantu penulis untuk menyelesaikan penelitian pengembangan yang sedang dikerjakan dan merealisasikannya.

G. Definisi Istilah

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu proses atau langkah - langkah dalam penelitian yang memiliki tujuan untuk mengembangkan

suatu produk baru atau menyempurnakan produk lama. (Sukmadinata dalam Handaruni, 2018:221)

2. Belajar dan Pembelajaran

Belajar adalah proses atau usaha yang dilakukan secara terus menerus yang mana menyebabkan perubahan perilaku yang lebih baik. (Nai, 2017: 9) sedangkan pembelajaran adalah upaya yang dilakukan oleh pendidik agar seseorang melakukan kegiatan belajar. (Sudjana dalam Darmadi, 2017: 41)

3. Media Pembelajaran

Segala sesuatu baik benda non benda yang digunakan untuk merangsang perhatian dan minat siswa dalam belajar dalam upaya menyampaikan pesan atau informasi dalam proses pembelajaran. (Arsyad, 2014: 10)

4. Fotografi

Fotografi merupakan kegiatan merekam dan memanipulasi cahaya untuk mendapatkan hasil yang kita inginkan. Fotografi dapat dikategorikan sebagai teknik yakni cara-cara memotret dengan benar, mengatur pencahayaan, mengetahui cara-cara pengolahan gambar yang benar, dan sebagai karya seni yakni karya yang mengandung nilai estetik yang mencerminkan pikiran dan perasaan dari fotografer melalui foto. (Suratman, 2017:8)

5. Kamera Lubang Jarum

Kamera lubang jarum adalah fotografi tanpa menggunakan lensa namun terdapat lubang kecil pengganti lensa, terdapat cahaya yang melewati lubang lalu suatu citra terbentuk dalam kamera. (Syaifudin, 2013:1)