

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Ilmu teknologi dalam pembelajaran teknik mengacu pada penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam proses pembelajaran dan pengajaran di bidang teknik. Penerapan teknologi dalam pendidikan memiliki potensi untuk meningkatkan efisiensi, aksesibilitas, dan efektivitas belajar mengajar (Budiman, 2017). Salah satu contoh teknologi yang relevan dalam pembelajaran teknik termasuk pemanfaatan perangkat *mobile*, seperti *smartphone* dan *tablet*, memungkinkan siswa untuk belajar di mana saja dan kapan saja, meningkatkan aksesibilitas dan fleksibilitas pembelajaran.

Penggunaan teknologi dalam pembelajaran teknik memerlukan perencanaan dan implementasi yang tepat serta pelatihan bagi para pendidik agar dapat memanfaatkan potensi penuh teknologi tersebut. Saat teknologi diintegrasikan dengan baik, pembelajaran teknik dapat menjadi lebih menarik, efisien, dan membantu siswa untuk mempersiapkan diri menghadapi tantangan dunia teknologi yang terus berkembang. Nadiem Makarim merekomendasikan agar para pendidik, baik guru maupun dosen, menggunakan berbagai platform untuk proses belajar mengajar, seperti *Zoom*, *E- Learning*, *Google Meet*, *Google Classroom*, *Quipper School*, Audio visual dan lain sebagainya. Dalam pembelajaran online tentunya tidak lepas dari teknologi sebagai media yang digunakan salah satunya platform yaitu Audio Visual. Melalui observasi awal yang dilakukan peneliti kepada guru mata pelajaran Teknik Pengelasan SMAW,

kelas XI TPLAS SMK Negeri 3 Singaraja, tahun pelajaran 2022/2023 bahwa, Penggunaan media pembelajaran yang inovatif kurang maksimal dimanfaatkan oleh pendidik. Pendidik kurang menguasai teknologi sehingga media pembelajaran yang digunakan bersifat terbatas. Pendidik masih lebih banyak menggunakan metode ceramah secara berulang kali tanpa pemanfaatan multimedia dalam proses pembelajaran. Hal ini yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik bagi siswa. Pendidik juga kesulitan dalam menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan siswa. Dengan demikian, maka diperlukan adanya inovasi baru terkait media pembelajaran. Peneliti mengembangkan media pembelajaran dengan menggunakan software *Capcut Video Editing*.

Aplikasi *Capcut* sangat mendukung pengembangan media pembelajaran audiovisual ini. *Capcut* dapat dimanfaatkan untuk membuat video pembelajaran yang mampu menjelaskan konsep-konsep sulit, demonstrasi praktik, atau menyampaikan informasi dengan lebih jelas. *Capcut* dapat menggabungkan teks, gambar, grafik, dan animasi untuk membuat video yang informatif dan menarik. *Capcut* juga dapat digunakan untuk menciptakan konten pembelajaran yang dapat diakses secara online oleh siswa, terutama dalam situasi pembelajaran jarak jauh. Guru dapat menyesuaikan konten video sesuai dengan kebutuhan individu siswa. Misalnya, mereka dapat membuat versi video dengan tingkat kesulitan yang berbeda atau menggabungkan materi tambahan untuk siswa yang lebih cepat belajar. Selain itu, memberikan kesempatan kepada guru untuk mengekspresikan kreativitas mereka dalam pembelajaran. Mereka dapat menggunakan efek visual, musik latar, dan gaya penyuntingan yang menarik untuk membuat pembelajaran

lebih menarik. Sehingga Dengan bantuan *Capcut*, guru dapat meningkatkan kualitas dan daya tarik media pembelajaran mereka.

Penelitian ini menggunakan software video editing *CapCut* dengan menggabungkan slide powerpoint, gambar materi pembelajaran dan rekaman video penjelasan sebagai media pembelajaran yang cocok dikembangkan untuk penguasaan mata pelajaran Teknik pengelasan SMAW sub materi Teknik pengelasan 1G Kampuh V. Pengembangan media pembelajaran berbasis audio visual menggunakan *CapCut* untuk mata pelajaran Teknik pengelasan SMAW sub materi Teknik pengelasan 1G Kampuh V dipilih sebagai fokus penelitian ini karena platform ini dimaksudkan untuk membantu para guru di SMK Negeri 3 Singaraja dalam menyampaikan materi Teknik pengelasan SMAW, khususnya sub materi Teknik pengelasan 1G Kampuh V secara mudah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis audio visual. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran Audio-visual. Media Pembelajaran audio visual adalah jenis media yang menggabungkan indera pendengaran dan penglihatan. Dalam media audio visual, indera penglihatan dan pendengaran digunakan sebagai mediator untuk menyampaikan bahasa Inggris bahan. Beberapa contoh media audio visual adalah video, bioskop, televisi, dan jenis media audio visual lainnya.

Penelitian terdahulu yang terkait dengan pengembangan media pembelajaran berbasis *Capcut* yaitu sebuah penelitian oleh Umi Anisa Nur Janah, Dkk (2023) yang berjudul “pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi *Capcut* Dalam Materi Menemukan Pesan Dari Dongeng Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa” menghasilkan kesimpulan bahwa Media Pembelajaran video animasi berbasis aplikasi *Capcut* untuk materi

menemukan pesan dalam dongeng bergambar memenuhi kriteria dan dapat digunakan dengan baik dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar untuk meningkatkan minat belajar siswa.

Penelitian oleh Richa Merdechawaty & Yunus (2019) yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teknik Las Smaw Posisi 1G-4G Berbantuan Video Animasi Guna Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SMK Negeri 1 Kalitengah Lamongan” Penelitian ini menggunakan metode pengembangan Research and Development (R&D). Prosedur pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE dengan tahapan sebagai berikut : (1) Analisis, (2) Desain atau rancangan, (3) Pengembangan, (4) Implementasi dan (5) Evaluasi. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran teknik pengelasan berbantuan video animasi yang memenuhi kriteria valid dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X Teknik Pemesinan di SMK Negeri 1 Kalitengah Lamongan.

Berikutnya berdasarkan penelitian oleh Desvia Ispratiwi (2019) dengan judul Pengembangan Video Pembelajaran Berbasis Aplikasi Capcut Pada Mata Kuliah Kultur Jaringan, kesimpulan yang dihasilkan dari penelitian tersebut bahwa video pembelajaran yang menggunakan platform *Capcut* memiliki kualitas yang memadai untuk digunakan sebagai alat pembelajaran. Ini dapat dilihat dari evaluasi yang dilakukan oleh para ahli, yang menilai video tersebut sangat valid dalam hal konten, bahasa, penyusunan, dan penggunaan media pembelajaran. Oleh karena itu, video pembelajaran berbasis Capcut ini dapat dengan baik diterapkan atau diuji coba dalam konteks mata kuliah Kultur Jaringan.

Selanjutnya, Penelitian dari Septian Firmansah dengan judul

Pengembangan Video Pembelajaran Dengan Aplikasi *capcut* Pada Mata Pelajaran Desain Publikas imateri Photoshop Dasar Siswa Kelas Xijurusan Desain Komunikasi Visual Smkal Falah Pesanggrahan Kecamatan jangkar Kabupaten situbondo. Hasil validasi dari para ahli dalam bidang media dan materi, bersama dengan tanggapan yang positif dari 12 siswa kelas XI jurusan DKV yang menyatakan bahwa video pembelajaran ini layak digunakan, serta rekomendasi yang menilai video ini layak dan sesuai, seluruhnya menjadi dasar untuk menyimpulkan bahwa video pembelajaran ini memenuhi syarat untuk diimplementasikan. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa video pembelajaran ini memiliki kelayakan yang baik untuk diterapkan.

Berdasarkan survey dan kajian penelitian sebelumnya di atas maka penelitian dilakukan di SMK Negeri 3 Singaraja karena sekolah ini membutuhkan inovasi agar proses pembelajaran daring maupun luring menjadi lebih bermanfaat dan efisien dan guru lebih mudah dalam menyesuaikan media pembelajaran dengan kebutuhan siswa. *Capcut video editor* bisa digunakan sebagai pengganti pembelajaran tatap muka yang dinilai bermanfaat. *Capcut* menyediakan fasilitas seperti dapat menampilkan visual dan suara, dapat menyisipkan gambar, membuat animasi, dapat diperbaiki atau diedit secara langsung jika terdapat kesalahan, dan dapat diputar kembali ketika siswa ingin mendalami media pembelajaran yang disajikan. Selain itu, penggunaan aplikasi ini juga dapat diintegrasikan dengan media pembelajaran berbasis online seperti *YouTube*, *WhatsApp*, *Google Drive*, dan *Google Classroom*. Oleh karena itu peneliti melakukan penelitian yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran *Audio Visual* Berbasis *Capcut* pada Mata Pelajaran Teknik Pengelasan Bagi Siswa SMK.

## 1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan diatas, maka penulis dapat mengidentifikasi permasalahan sebagai berikut:

1. Masih kurangnya pemanfaatan media pembelajaran berbasis *audio visual* pada mata pelajaran Teknik pengelasan siswa kelas XI.
2. Media pembelajaran yang digunakan saat ini masih terbatas dan dengan tampilan yang kurang menarik minat siswa dalam menguasai suatu materi khususnya dibidang Teknik pengelasan.
3. Media pembelajaran audio visual berbasis *Capcut* belum pernah digunakan oleh pendidik dalam kegiatan pembelajaran khususnya dalam mata pelajaran teknik pengelasan.

## 1.3 Pembatasan Masalah

Penulis membatasi permasalahan agar penelitian ini tidak menyimpang dari pokok permasalahan dan untuk menghindari kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka Batasan masalah yang ditetapkan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu :

1. Perancangan media ini difokuskan untuk mata pelajaran teknik pengelasan SMAW sub pokok dasar dasar pengelasan 1G kampuh V.
2. Pengembangan media pembelajaran ini hanya menggunakan *platform video editor capcut* yang dapat diakses melalui daring (*online*) maupun luring (*offline*).
3. Media pembelajaran berbasis *Capcut* ini digunakan sebagai komplementer untuk melengkapi media yang sudah dipergunakan sebelumnya.

4. Pengembangan hanya dilakukan sampai pada uji kelayakan media yang divalidasi oleh ahli media dan ahli materi pembelajaran untuk memperoleh kepastian media apakah dilanjutkan atau tidak ke kelompok kecil dan kelompok besar.
5. Jumlah penguji terdiri atas 6 orang *expert judges* yang terdiri dari 2 orang *judges* validitas isi, 2 orang ahli materi, dan 2 orang ahli media pembelajaran.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Sesuai dengan uraian latar belakang masalah pada penelitian ini, dapat dirumuskan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* untuk mata pelajaran teknik pengelasan SMAW sub pokok dasar dasar pengelasan 1G kampuh V?
2. Bagaimana tingkat kelayakan dikaji dari sisi ahli media dan ahli materi media pembelajaran *audio visual* berbasis *capcut* untuk mata pelajaran teknik pengelasan SMAW sub pokok dasar dasar pengelasan 1G kampuh V?

#### 1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah dipaparkan diatas, maka tujuan dari pengembang ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan prototipe media pembelajaran audio visual berbasis *capcut* untuk mata pelajaran teknik pengelasan SMAW sub pokok dasar dasar pengelasan 1G kampuh V.

2. Untuk mengetahui tingkat kelayakan *prototype* media pembelajaran visual berbasis *capcut* untuk mata pelajaran teknik pengelasan SMAW sub pokok dasar dasar pengelasan 1G kampuh V.

### 1.6 Manfaat Pengembangan

Pengembangan media pembelajaran berbasis Audio Visual menggunakan *CapCut* pada mata pelajaran Teknik Pengelasan SMAW dapat memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Manfaat teoritis dan praktis dari penelitian adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan mampu memberikan landasan teori terkait pengembangan media pembelajaran berbasis Audio Visual menggunakan *CapCut* pada mata pelajaran Teknik Pengelasan SMAW. Pengetahuan mengenai media pembelajaran Audio Visual menggunakan *CapCut* diharapkan memberikan kontribusi yang positif terhadap pembelajaran, dan dijadikan landasan dalam menciptakan mutu pendidikan yang berkualitas.

2. Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini dapat ditinjau dari berbagai pihak sebagai berikut.

- 1) Bagi Siswa

Melalui Pengembangan Media Pembelajaran menggunakan *CapCut* diharapkan dapat membantu meningkatkan motivasi siswa untuk belajar teknik pengelasan dan membuat pembelajaran lebih bermakna dan menarik.

2) Bagi Guru

Peran guru sebagai mediator sehingga seorang guru dituntut agar mampu menyiapkan, menyediakan, dan menggunakan media dalam pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian ini diharapkan dapat memberikan Penelitian ini diharapkan dapat membantu guru dalam mengajarkan Teknik Pengelasan kepada siswa menggunakan media pembelajaran yang dibuat pada aplikasi *CapCut*. Sehingga, guru dapat mengajar dengan mudah menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa dan dapat membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik bagi siswa.

3) Bagi Kepala Sekolah

Kepala sekolah dapat mengambil kebijakan dalam pemanfaatan media oleh guru dalam pembelajaran dan melakukan perbaikan sistem pembelajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan di sekolah.

4) Bagi Peneliti lain

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai referensi untuk peneliti lain dalam melakukan penelitian yang berkaitan dengan penelitian pengembangan media pembelajaran menggunakan *CapCut*. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai sumber informasi untuk pengembangan media pembelajaran prototipe berbasis *CapCut*.

### 1.7 Pentingnya Pengembangan

Penulis menemukan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis audiovisual dengan memanfaatkan *CapCut* memberikan kemudahan bagi siswa

maupun guru dan juga peneliti selanjutnya. Melalui pengembangan media pembelajaran prototipe dapat membantu mengatasi permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran yang monoton. Selanjutnya, media pembelajaran *prototype* dapat dijadikan sebagai acuan atau patokan untuk peneliti selanjutnya dalam mengembangkan sebuah produk media pembelajaran yang sama atau sejenis. Pengembangan media pembelajaran *Prototype* berbasis audiovisual menggunakan CapCut dapat digunakan untuk menemukan kekurangan dan mencari solusi untuk membuat produk selanjutnya menjadi semakin baik lagi.

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

#### **1. Asumsi Pengembangan**

Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Capcut pada mata pelajaran Teknik Pengelasan dengan asumsi sebagai berikut:

1. Video pembelajaran yang dibuat mencakup topik pada mata pelajaran Teknik Pengelasan SMAW 1G Kampuh V, sehingga memudahkan siswa untuk memahami topik dan memperluas pemahaman siswa.
- 2) Media Pembelajaran berbasis Capcut ini dapat dimanfaatkan oleh pendidik sebagai platform inovatif untuk memudahkan siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam mata pelajaran Teknik Pengelasan SMAW 1G Kampuh V.
- 3) Media pembelajaran berbasis capcut ini dapat membantu guru menyesuaikan media pembelajaran dengan karakteristik siswa, tidak terbatas oleh ruang dan waktu, serta tidak monoton.
- 4) Pendidik dapat mengeksplorasi kreatifitas mereka dalam proses

pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis Capcut ini sehingga menjadi lebih informatif.

- 5) Penerapan media pembelajaran ini sangat mudah dikarenakan penggunaannya dalam bentuk video yang fleksibel sehingga belajar dapat dilakukan kapan dan dimana saja.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan Pengembangan media pembelajaran audio visual berbasis Capcut pada mata pelajaran Teknik Pengelasan SMAW 1G Kampuh V yaitu sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran sub pokok yang disajikan di dalam video pembelajaran ini terbatas hanya pada sub materi Teknik Pengelasan SMAW 1G Kampuh V.
- 2) Pengembangan media pembelajaran ini memiliki keterbatasan berupa memerlukan software pendukung seperti google drive dan whatsapp untuk mendistribusikan kepada siswa dan alat elektronik sebagai pendukung dalam pemutaran video pembelajaran.

### 1.9 Definisi Istilah

Adapun istilah-istilah yang digunakan pada penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Pengembangan

Pengembangan merupakan suatu proses merancang media atau alat perantara yang ada dalam rangka meningkatkan kualitas penyampaian informasi dalam proses belajar mengajar.

## 2. Media

Media adalah alat yang digunakan guru untuk menyampaikan materi pembelajaran kepada siswa yang bertujuan agar lebih bermanfaat dan berdaya guna baik dalam bentuk fisik maupun non fisik.

## 3. Media Audio-Visual

Media audio-visual adalah istilah yang mengacu pada kombinasi audio dan media visual yang sering dikenal dengan istilah “media pandang dan dengar” atau secara umum didefinisikan sebagai media yang dapat dilihat dan didengar.

