

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pendidikan adalah pendukung meningkatnya perkembangan sumber daya manusia menjadikan ke ranah yang lebih baik. Dengan berpendidikan, orang tersebut memiliki pengetahuan dan bisa dipakai di dunia kerja suatu saat nanti. Peningkatan kualitas pendidikan di sekolah bisa dicapai dengan memperbaiki tingkat kualitas belajar. Dalam hal ini, peran pendidik, khususnya guru, sangatlah penting. Di era saat ini, sektor pendidikan dituntut untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi dan inovasi yang terus berlangsung. Teknologi pendidikan merupakan penerapan serta evaluasi dari berbagai sistem, metode, dan perangkat yang dirancang untuk mendukung dan mengoptimalkan kegiatan pembelajaran.

Dalam dunia pendidikan, proses pembelajaran menjadi komponen yang tak terpisahkan, di mana terjadi interaksi antara guru dan peserta didik berlangsung secara tatap muka atau melalui sarana komunikasi tidak langsung. Dalam proses pembelajaran, media yang dipakai secara tidak langsung berperan penting dalam menentukan sejauh mana materi bisa disampaikan secara efektif untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Asyhar (2010) menyatakan bahwa media pembelajaran mencakup segala bentuk alat yang bisa difungsikan sebagai

perantara dalam penyampaian informasi secara sistematis, sehingga mampu Merancang lingkungan pembelajaran yang kondusif guna menunjang efisiensi serta efektivitas dalam proses belajar-mengajar. Jika pembelajaran berlangsung terlalu lama dengan pendekatan yang terpusat pada guru, hal ini bisa menurunkan tingkat konsentrasi siswa dalam menerima materi, sehingga pencapaian indikator pembelajaran menjadi terhambat. Oleh karena itu, keberadaan media pembelajaran sangat penting dalam mendukung kegiatan belajar mengajar. Media yang dirancang dengan baik tidak hanya memudahkan guru dalam membimbing siswa menuju pencapaian tujuan pembelajaran, tetapi juga bisa meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam mengeksplorasi materi yang dipelajari.

Guru memainkan peran sentral dalam merealisasikan tujuan pembelajaran. Sebagai sosok pendidik, tanggung jawab mereka tidak hanya berlaku di ruang lingkup sekolah, melainkan turut berkontribusi dalam kehidupan masyarakat. Merujuk pada Permendiknas No. 41 Tahun 2007 yang mengatur mengenai Standar Proses dalam penyelenggaraan pendidikan nasional, dijelaskan bahwa pendidik wajib menyusun perencanaan pembelajaran yang sesuai dengan standar satuan pendidikan, salah satunya melalui pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). (Pemerintah Indonesia, 2007). RPP memiliki salah satu elemen yaitu sumber atau media belajar yang dipakai pada kegiatan pembelajaran. Terutama dalam pembelajaran praktikum. Satu dari beberapa Pelajaran praktikum di SMK Negeri 3 Singaraja adalah Produksi Film.

Produksi film merupakan satu dari beberapa mata pelajaran SMK program Desain dan Komunikasi Visual yang dipakai untuk mereferensi pada bidang multimedia. Mata Pelajaran produksi film berperan untuk membagikan

pengetahuan tentang perfilman, seperti sinematografi dasar, tata artistik, tata suara, editing, visual effect, dan lain sebagainya. Salah satu materi yang terdapat pada produksi film adalah editing audio dan video. Materi ini sangat mendasar dalam dunia film karena editing merupakan proses finishing yang akan bergantung pada kualitas film.

Berdasarkan observasi pendahuluan yang dilaksanakan di SMK Negeri 3 Singaraja melalui penyebaran angket kepada peserta didik, diketahui bahwa mayoritas siswa menghadapi kesulitan dalam memahami materi pelajaran, baik yang bersifat teoritis maupun praktikum yang memerlukan keterampilan khusus. Masalah lainnya adalah terbatasnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah, yang berdampak pada rendahnya motivasi belajar siswa. Temuan ini diperkuat melalui wawancara dengan guru mata pelajaran Produksi Film, Ketut Erni Suardani, S.Pd., yang menyampaikan bahwa guna memperoleh pencapaian belajar yang maksimal, diperlukan dorongan motivasi yang efektif untuk membimbing dan mengarahkan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran. Dalam kegiatan belajar, guru memakai bahan ajar yang tersedia dalam modul dan ditampilkan dalam bentuk slide berisi teks serta gambar ilustratif. Namun, penyajian materi melalui slide ini dirasa kurang efektif karena siswa masih mengalami kesulitan memahami materi akibat tampilannya yang monoton. Hal ini diperkuat oleh hasil angket yang menunjukkan bahwa 94% siswa kesulitan memahami materi jika hanya disampaikan secara teks, seluruh siswa mengenal konsep media interaktif, dan 93% dari mereka menyatakan minat yang tinggi terhadap penggunaan media interaktif karena dianggap bisa meningkatkan motivasi belajar dan mendukung pencapaian hasil belajar yang optimal.

Berdasarkan dari permasalahan yang dibisa, siswa mengalami kesulitan jika materi pembelajaran dijelaskan hanya dengan teks dan gambar saja, sebagai bentuk solusi, peneliti merancang media pembelajaran interaktif yang diimplementasikan dalam pengajaran mata pelajaran produksi film, khususnya pada topik penyuntingan audio dan video, yang mencakup empat sub-elemen capaian pembelajaran. Media interaktif menjadi solusi untuk meningkatkan keinginan belajar siswa karena memiliki banyak fitur yang terstruktur sehingga menjadi daya tarik dan memudahkan siswa dalam memilih materi maupun kuis yang tersedia dalam media tersebut. Dalam proses pengembangan media interaktif ini, peneliti mengintegrasikan berbagai jenis media seperti teks, gambar, grafik, suara, serta animasi tiga dimensi. Untuk mendukung efektivitas media tersebut, diperlukan pula penerapan model pembelajaran yang mampu mengoptimalkan jalannya proses belajar mengajar.

Dari berbagai model pembelajaran yang tersedia, Blended Learning dipandang sebagai pendekatan yang paling sesuai untuk menjawab permasalahan yang dihadapi. Model pembelajaran ini unggul dalam menyediakan ruang fleksibel bagi peserta didik untuk mencari serta mengeksplorasi informasi secara mandiri, yang selanjutnya bisa didiskusikan bersama dalam sesi pembelajaran tatap muka di kelas. Selain itu, Blended Learning memberikan fleksibilitas kepada peserta didik untuk mengikuti proses belajar di manapun dan kapanpun, sesuai dengan kesepakatan yang telah disepakati sebelumnya. Pendekatan ini juga mampu menyesuaikan dengan kebutuhan individu siswa, sehingga mereka yang cenderung pasif dalam pembelajaran tatap muka memiliki peluang untuk lebih aktif dalam pembelajaran daring. Hal ini karena Blended Learning menekankan interaksi aktif antara guru

dan siswa. Melalui model ini, siswa memiliki pemahaman yang lebih jelas tentang apa yang harus dilaksanakan, sehingga saat mengikuti pembelajaran langsung, mereka merasa lebih siap dan puas dengan pencapaian yang diraih.

Berdasarkan dari uraian diatas, maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Interaktif Berstrategi *Blended Learning* Pada Mata Pelajaran Produksi Film di SMK Negeri 3 Singaraja”**

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari latar belakang, maka rumusan masalah yang dibisa pada penelitian ini yaitu:

1. Bagaimana pengembangan media interaktif berstrategi *blended Learning* pada mata pelajaran produksi film di SMK Negeri 3 Singaraja?
2. Bagaimana respon peserta didik dan juga guru terhadap media interaktif berstrategi *blended learning* pada mata pelajaran produksi film di SMK Negeri 3 Singaraja?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan dari rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini dilaksanakan dengan tujuan yaitu:

1. Menghasilkan produk media interaktif berstrategi *blended learning* pada mata pelajaran produksi film di SMK Negeri 3 Singaraja.
2. Mendeskripsikan respon peserta didik dan juga guru terhadap media interaktif berstrategi *blended learning* pada mata pelajaran produksi film di SMK Negeri 3 Singaraja.

1.4 BATASAN PENELITIAN

Berdasarkan dengan uraian diatas, maka dibisa batasan permasalahan pada penelitian ini yaitu:

1. Penelitian ini dibatasi pada pengembangan konten interaktif dengan memakai fitur audio, video, dan objek animasi 3D.
2. Media pembelajaran interaktif ini menjelaskan materi tentang Teknik Pengolahan Video.
3. Pembuatan media pembelajaran ini disesuaikan dengan elemen capaian pembelajaran/CP mata pelajaran Produksi Film.

1.5 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Secara keseluruhan, penelitian ini diharapkan bisa memperluas pengetahuan serta meningkatkan pemahaman, penguasaan, dan penerapan konsep pembelajaran di lingkungan sekolah.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Peneliti

Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih mendalam mengenai perancangan media interaktif dengan memanfaatkan Adobe Captivate. Melalui pengalaman ini, peneliti menyadari pentingnya peran konten interaktif dalam menunjang efektivitas pembelajaran.

b. Bagi Peserta Didik

Media interaktif yang dikembangkan diharapkan bisa dipakai sebagai alat bantu dalam belajar mandiri, sekaligus meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa melalui penyajian materi yang lebih menarik.

c. Bagi Guru

Produk ini diharapkan bisa menjadi sarana pendukung bagi guru dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih efektif, sehingga mempermudah siswa dalam memahami isi pelajaran.

d. Bagi Sekolah

Melalui penelitian ini, diharapkan tercipta kontribusi positif yang bisa mendorong peningkatan kualitas proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran Produksi Film, melalui optimalisasi proses belajar mengajar.

