

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

SMK Negeri 1 Gorontalo merupakan salah satu SMK yang ada di Provinsi Gorontalo yang menerapkan kurikulum 2013. Salah satu Program Keahlian yang ada di sekolah ini yaitu Rekayasa dan Perangkat Lunak (RPL). Berdasarkan struktur kurikulum 2013, salah satu mata pelajaran yang merupakan dasar program keahlian RPL adalah mata pelajaran Pemrograman Dasar (Kemdikbud, 2018). Tujuan dari mata pelajaran Pemrograman Dasar adalah untuk mempelajari konsep dan teori dasar bagaimana membuat sebuah program yang efektif dan efisien. Pada saat mempelajari materi pemrograman dasar, siswa dituntut untuk memiliki kemampuan dalam memecahkan suatu masalah (*problem solving*) dan memiliki kreativitas untuk menemukan solusi dari permasalahan yang dihadapi.

Berdasarkan wawancara dengan guru mata pelajaran Pemrograman Dasar, diketahui bahwa ada beberapa kendala yang dihadapi dalam proses belajar-mengajar. Diantaranya yaitu belum adanya media pembelajaran yang menunjang atau memfasilitasi guru dalam menyampaikan materi pelajaran. Media yang digunakan hanya berupa buku cetak ataupun modul pembelajaran. Selain itu, untuk mempelajari materi pemrograman dasar, guru merasa siswa perlu dilatih untuk meningkatkan kemampuannya dalam berpikir kritis, menganalisis, serta memecahkan masalah. Lebih khusus pada materi struktur percabangan. Struktur percabangan banyak digunakan untuk menyelesaikan suatu permasalahan dalam sebuah pemrograman.

Permasalahan lain yang tidak kalah penting adalah siswa sulit untuk mengingat materi pelajaran yang sedang diajarkan atau yang sudah dipelajari sebelumnya. Hal ini disebabkan oleh tidak adanya variasi pada kegiatan pembelajaran seperti penggunaan media yang menarik dan model pembelajaran yang inovatif. Seperti yang dikemukakan oleh Abdullah (2016) bahwa faktor-faktor yang mempengaruhi keberhasilan seorang guru pengajar dalam mentransfer ilmu kepada siswa salah satunya adalah ketepatan guru dalam memilih metode dan media dalam pembelajarannya.

Sehubungan dengan hal di atas, maka guru dituntut untuk tidak hanya menyesuaikan metode ataupun model pembelajaran yang digunakan, namun juga perlu memilih media pembelajaran yang tepat agar tujuan pembelajaran bisa tercapai. Salah satu solusinya yaitu dengan menggunakan model pembelajaran yang melibatkan siswa secara aktif yang disertai dengan media pembelajaran yang menarik sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu model pembelajaran yang tepat adalah model pembelajaran *Problem-Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah, disebut PBL). Model pembelajaran PBL merupakan salah satu model pembelajaran yang disarankan untuk digunakan dalam pengaplikasian kurikulum 2013. Model pembelajaran ini bertujuan untuk membelajarkan siswa melalui masalah yang nyata dalam kehidupan sehari-hari.

Mencermati permasalahan sebagaimana di atas, maka dirasa perlu untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran dengan visualisasi yang menarik yang dapat bermanfaat bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran kepada siswa. Media yang akan dikembangkan adalah media visual berupa video tutorial model pembelajaran *Problem-Based Learning* materi Struktur Percabangan pada

mata pelajaran Pemrograman Dasar berbasis animasi yang dibuat menggunakan *software Animiz Animation Maker*. *Animiz Animation Maker* merupakan aplikasi yang digunakan untuk membuat video berbasis animasi yang hasil akhirnya berbentuk format video .mp4.

Penelitian yang hampir serupa sudah pernah dilakukan oleh Sismawati, Asyhar, dan Adriani (2020). Penelitian yang dilakukan ialah mengembangkan media video tutorial penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Korosi yang diuji kelayakan dan kepraktisan media video tersebut. Berdasarkan hasil penelitian, media video tutorial yang dikembangkan sangat layak dan sangat praktis untuk digunakan.

Media pembelajaran yang akan dikembangkan dalam penelitian ini adalah video tutorial model pembelajaran *Problem-Based Learning* materi Struktur Percabangan pada mata pelajaran Pemrograman Dasar yang berbasis animasi. Video tutorial yang dibuat berisi materi Struktur Percabangan yang disertai dengan masalah yang harus dipecahkan oleh siswa. Materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini adalah materi Pemrograman Dasar Kelas X RPL Semester 1 yaitu Struktur Percabangan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan masalah yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan media video tutorial model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) materi Struktur Percabangan pada mata pelajaran Pemrograman Dasar?

2. Bagaimana kelayakan media video tutorial model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) materi Struktur Percabangan pada mata pelajaran Pemrograman Dasar?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Adapun ruang lingkup penelitian ini meliputi:

1. Media yang akan dikembangkan adalah video tutorial berbasis animasi yang menggambarkan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL) pada materi Struktur Percabangan.
2. Materi yang akan digunakan dalam media pembelajaran ini adalah materi Struktur Percabangan pada mata pelajaran Pemrograman Dasar Semester 1 Kelas X Jurusan Rekayasa Perangkat Lunak (RPL).
3. Media video tutorial berisi langkah-langkah model pembelajaran PBL dan penerapannya pada materi Struktur Percabangan yang disertai dengan permasalahan.
4. Media video tutorial yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alat bantu atau pelengkap bagi guru untuk menyampaikan materi pelajaran.

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui proses pengembangan media video tutorial model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) materi Struktur Percabangan pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.

2. Mengetahui kelayakan media video tutorial model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) materi Struktur Percabangan pada mata pelajaran Pemrograman Dasar.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini yaitu:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Hasil penelitian ini menambah pengetahuan pembaca dalam hal implementasi model pembelajaran *Problem-Based Learning* (PBL) dalam proses pembelajaran,
 - b. Hasil penelitian ini dapat merupakan salah satu referensi yang dapat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran berbasis video tutorial berbasis animasi.
2. Manfaat Praktis
 - a. Bagi Guru

Sebagai media alternatif dalam melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning* (PBL). Selain itu, media video tutorial ini dapat dijadikan acuan untuk pengembangan perangkat pembelajaran materi lainnya.
 - b. Bagi Siswa

Dengan adanya media video tutorial pembelajaran berbasis animasi siswa dapat melatih kemampuannya dalam memecahkan masalah yang dihadapi serta dapat menjadi pedoman siswa sebagai sumber belajar secara mandiri.