

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Penggunaan teknologi informasi menjadikan kegiatan pembelajaran disekolah menjadi lebih menarik, aktif, dan kreatif. Tujuannya untuk mendorong penyelenggaraan pembelajaran yang efektif dan efisien. Dengan demikian, pembelajaran dengan integrasi teknologi informasi merupakan upaya untuk meningkatkan mutu dan kualitas kegiatan belajar mengajar. Teknologi Informasi dan Komunikasi atau disingkat dengan TIK adalah semua teknologi yang berhubungan dengan penanganan informasi. Dalam bahasa Inggris, TIK disebut dengan *Information and Communication Technology (ICT)*.

Produksi Grafika merupakan salah satu program keahlian yang terdapat di SMK Negeri 1 Kuningan. Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan atau yang disingkat PKK merupakan salah satu mata pelajaran Produksi Grafika, yang menuntut siswa untuk dapat menciptakan sebuah produk kreatif yang bernilai secara ekonomi. Diperlukan sebuah contoh nyata yang ditayangkan agar dapat lebih difahami oleh siswa. Untuk mengatasi hal tersebut, maka diperlukan media pembelajaran yang dapat menunjang proses belajar mengajar.

Video Pembelajaran dapat dijadikan sebagai konten pada *LMS Google Classroom*. *LMS (Learn Management System)* adalah perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan dan mengatur penyampaian konten pembelajaran. Karena berbasis aplikasi digital, selain memudahkan guru dalam merencanakan proses belajar *online*, *LMS* juga memudahkan siswa untuk mengakses konten pembelajaran dari mana saja dan kapan saja.

Tujuan utama proses pembelajaran adalah terjadinya transfer ilmu dari guru kepada siswa yang menghasilkan suatu kemampuan baru pada siswa yang digambarkan oleh nilai hasil belajar yang dicapai. Pencapaian nilai ini dikatakan memenuhi standar apabila memenuhi nilai batas Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM). Namun pada pelaksanaannya pencapaian nilai KKM ini

tidak bisa diraih dengan baik oleh seluruh siswa. Dari hasil pengamatan dan wawancara yang telah dilakukan di SMK Negeri 1 Kuningan Program Keahlian Produksi Grafika, pada mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan, siswa mengalami kesulitan dalam memahami dan menguasai beberapa materi. Sebagaimana yang tertera pada hasil belajar mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan kelas XI Produksi Grafika tahun ajaran 2021-2022 Semester Gasal, menunjukkan bahwa persentase siswa yang memperoleh nilai diatas KKM hanya 69 siswa (65%) dari 106 siswa. Yang artinya hanya sebagian dari jumlah siswa kelas XI Produksi Grafika di SMK Negeri 1 Kuningan yang tuntas atau memperoleh nilai lebih dari nilai KKM.

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai **“Pengembangan Video Pembelajaran sebagai Konten *LMS Google Classroom* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan Kelas XI Produksi Grafika SMK Negeri 1 Kuningan”**

## **B. Perumusan Masalah**

Rumusan masalah pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana perancangan dan pengembangan video pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan?
2. Bagaimana hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dengan yang tidak menggunakan video pembelajaran?

## **C. Tujuan Penelitian**

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

1. Untuk mengetahui perancangan dan pengembangan video pembelajaran mata pelajaran Produk Kreatif dan Kewirausahaan.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa setelah menggunakan video pembelajaran.

3. Untuk mengetahui perbedaan antara siswa yang menggunakan video pembelajaran dengan yang tidak menggunakan video pembelajaran.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian yang dapat dicapai yaitu :

1. Memberikan pengetahuan pada dunia pendidikan dalam mengembangkan kemampuan dan keterampilan di bidang penelitian dan ilmu pendidikan.
2. Menambah pengetahuan mengenai Video pembelajaran yang dijadikan konten *LMS* pada *Google Classroom* sebagai inovasi media pembelajaran jarak jauh.
3. Dapat dijadikan sebagai pertimbangan untuk dijadikan alternatif pada metode pembelajaran bagi mata pelajaran yang lainnya.