

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi saat ini sangatlah pesat, oleh karena itu manusia dituntut untuk dapat mengikuti perkembangan teknologi tersebut. Hal ini sangat berpengaruh pada perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, dengan adanya digitalisasi tersebut mengharuskan penggunaannya menggunakan jaringan internet. Salah satunya dapat mempermudah manusia dalam melakukan pekerjaan ataupun aktivitas pada kehidupannya, contohnya di bidang pendidikan.

Ilmu pengetahuan berkembang dengan pesatnya. Kemajuan teknologi informasi telah memberikan dampak yang besar pada berbagai bidang termasuk bidang pendidikan. Pendidikan formal di Indonesia sedang dilakukan secara besar-besaran, namun sayangnya karena berbagai kendala teknologi yang ada, penerapan teknologi informasi masih tertinggal. Fenomena ini menunjukkan adanya kesenjangan kesadaran dan kemampuan sumber daya guru dalam memanfaatkan fasilitas pembelajaran teknologi informasi. Dampak teknologi informasi dan komunikasi terhadap dunia pendidikan semakin nyata seiring dengan pergeseran model pembelajaran dari pendidikan tradisional tatap muka ke pendidikan yang lebih terbuka dan berbasis media. Menurut data Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) berdasarkan usia pengguna, internet paling banyak digunakan oleh masyarakat berusia 13-18 tahun yaitu mencapai 98,2% dengan kontribusi 12,15% dan berdasarkan tingkat pendidikan, presentasi penggunaan internet paling banyak terjadi pada tingkat pendidikan salah satunya pada tingkat SMK/SMA sebesar 94,74% dengan kontribusi sebesar 51,27%.

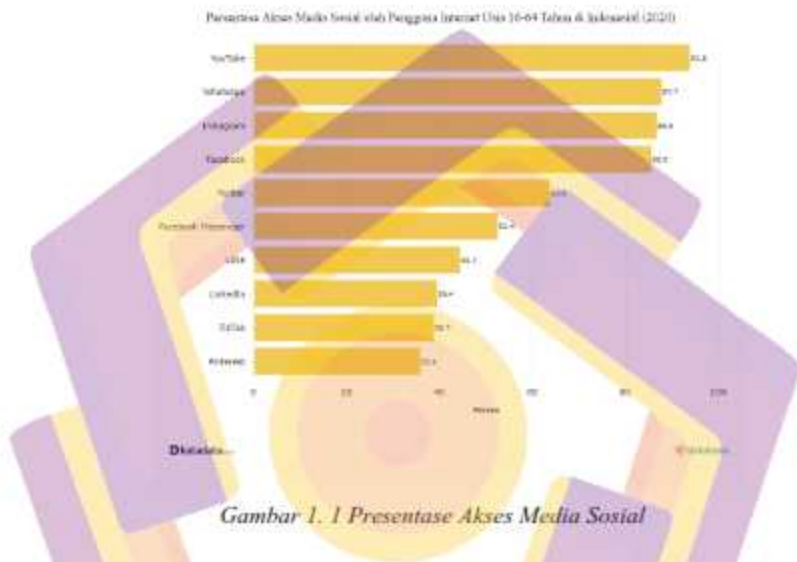
Pembelajaran berbasis media atau internet dapat memberikan dampak yang positif bagi pendidikan karena selain dapat meningkatkan keterampilan dan kemampuan bagi tenaga pendidik juga mampu meningkatkan minat belajar peserta didik. Teknologi menciptakan suasana belajar yang baru karena peserta didik akan lebih tertarik jika menggunakan media pembelajaran yang tepat.

Kemajuan teknologi merupakan hal yang tidak dapat dihindari dalam kehidupan, karena kemajuan teknologi akan berjalan seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan. Pesatnya perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan membuat penyampaian informasi menjadi sangat mudah, salah satunya yaitu dengan memanfaatkan platform video pada saat proses pembelajaran di sekolah. Hal tersebut memungkinkan pengajar untuk mengambil keuntungan dari teknologi terhadap proses pembelajaran untuk menarik minat peserta didiknya. Menurut H.A.R. Tilaar (dalam Khotizatul, 2022) dengan demikian pendidikan hendaknya mengikuti perkembangan zaman, yaitu mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi agar pendidikan ini berorientasi pada kehidupan yang akan datang.

Menurut Latuheru (1988) (dalam Teresia dan Chontina, 2022) Media pembelajaran bisa memancing para pelajar memiliki keinginan menguasai materi pembelajaran yang sudah dipersiapkan dan juga dapat membuat peserta didik atau pelajar bisa memiliki pemahaman yang berkualitas terhadap suatu materi pelajaran yang dijelaskan oleh dosen atau guru. Bentuk dari proses kegiatan pembelajaran yang baik nantinya akan dapat mewujudkan kualitas pendidikan yang lebih optimal. *YouTube* merupakan platform video daring terbesar di dunia dengan beragam konten video yang dapat diakses secara mudah dan cepat. Media *YouTube* dapat memberikan akses peserta didik untuk mencari video tutorial dan presentasi visual yang menjelaskan konsep dan teknik desain secara detail. Menurut (Mujiyanto, 2019) dalam konteks pembelajaran, *YouTube* dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media ajar. Adanya platform berbagi video, memungkinkan pelajar secara mandiri mencari dan membagikan informasi berupa pengetahuan dan praktek, *YouTube* dapat dimanfaatkan oleh lembaga pendidikan sebagai media belajar yang disukai oleh para pelajarnya.

Menurut Digital 2022 Global Overview Report Indonesia, jumlah penduduk di Indonesia adalah 277,7 juta per Januari 2022 yang mayoritas dari 73,7 menggunakan internet dan menurut data tersebut *YouTube* memiliki 139 juta pengguna di Indonesia pada awal tahun 2022.

YouTube menjadi salah satu media sosial paling populer di Indonesia sebanyak 94% pengguna internet berusia 16-64 tahun di Indonesia mengakses media *YouTube*, presentase tersebut menjadi menjadi peringkat paling tinggi dibandingkan dengan platform media lainnya. (Databooks,2020).



Gambar 1. 1 Presentase Akses Media Sosial

(Sumber: Databooks, di akses pada 11 April 2023)

YouTube menjadi salah satu platform media sosial yang paling sering digunakan oleh masyarakat Indonesia yang diantaranya berusia mulai dari 16 tahun sampai usia 64 tahun, peran media sosial sebagai media penyampaian informasi paling digemari masyarakat. Serta saat ini para pengguna *YouTube* banyak dari para pengupload di media *YouTube* yaitu tentang pelajaran dan banyak pendidik yang juga membagikan video tentang pembelajaran sehingga tidak diragukan lagi jika media *YouTube* saat ini menjadi media pembelajaran bagi peserta didik. Oleh karena itu bisa dikatakan bahwa media *YouTube* dapat digunakan sebagai sarana yang tepat dalam menyampaikan informasi dengan ini perlu adanya penggabungan antara model pembelajara dengan media sosial yang diterapkan untuk memenuhi kebutuhan pencari informasi dan pembelajaran dalam proses belajar mengajar.

Dalam situasi seperti ini, pendidikan di SMK Ma'arif 1 Kebumen bukan lagi hal yang membosankan. Karena dengan perkembangan teknologi informasi semakin pesat, hal tersebut dikarenakan bahan media pembelajaran dapat menyajikan suara, gambar atau video sehingga tidak lagi membuat bosan. Salah satu media audio visual yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran adalah *YouTube*.

Sebelum menentukan subjek penelitian yang akan diteliti, peneliti telah melakukan mini riset pada beberapa Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) yang ada di Kebumen.

Table 1.1 Daftar Sekolah SMK di Kebumen

No	Nama Sekolah	Status Sekolah	Jurusan
1	SMK N 1 GOMBONG	Negeri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik Mesin 2. Teknik Otomotif 3. Teknik Jaringan Komputer dan Telekomunikasi 4. Desain Komunikasi Visual
2	SMK N 1 KARANGGAYAM	Negeri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik Otomotif 2. Tata Busana 3. Desain Komunikasi Visual 4. Teknik Geologi Pertambangan

3	SMK NAWA BHAKTI KEBUMEN	Swasta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik Pemesinan 2. Teknik Kendaraan Ringan Otomotif 3. Multimedia 4. Teknik dan Bisnis Sepeda Motor 5. Akuntansi dan Keuangan Lembaga
4	SMK TAMAN KARYA MADYA TEKNIK KEBUMEN	Swasta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik Konstruksi Batu dan Beton 2. Teknik Instalasi Tenaga Listrik 3. Teknik Kendaraan Ringan Otomotif 4. Multimedia 5. Teknik Pengelasan
5	SMK N 1 KARANGANYAR KEBUMEN	Negeri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Desain Komunikasi Visual 2. Usaha Layanan Pariwisata 3. Tata Busana 4. Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran 5. Akuntansi dan Keuangan Lembaga 6. Bisnis Daring dan Pemasaran

6	SMK MUHAMMADIYAH KUTOWINANGUN	Swasta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik dan Bisnis Sepeda Motor 2. Akuntansi dan Keuangan Kelembagaan 3. Ototronik 4. Teknik Audio Video 5. Teknik Kendaraan Ringan
7	SMK N 1 KEBUMEN	Negeri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Akuntansi Keuangan Lembaga 2. Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran 3. Pemasaran 4. Pengembangan Perangkat Lunak dan Game 5. Desain Komunikasi Visual
8	SMK BATIK SAKTI 2 KEBUMEN	Swasta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bisnis Daring dan Pemasaran 2. Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran 3. Akuntansi dan Keuangan Lembaga 4. Teknik Komputer dan Jaringan

9	SMK BINA NUSANTARA KEBUMEN	Swasta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Agribisnis Tanaman Pangan dan Hortikultura 2. Akuntansi dan Lembaga Perkantoran 3. Multimedia 4. Teknik Alat Berat
10	SMK YAPEK GOMBONG	Swata	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik Komputer dan Jaringan 2. Teknik Kecantikan Kulit dan Rambut 3. Akuntansi dan Keuangan Lembaga 4. Otomatisasi Tata Kelola Perkantoran 5. Bisnis Daring dan Pemasaran
11	SMK N 2 KEBUMEN	Negeri	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bisnis Konstruksi dan Properti 2. Desain Permodelan dan Bangunan 3. Teknik Instalasi Tenaga Listrik 4. Teknik Pemesinan 5. Teknik Kendaraan Ringan Otomotif 6. Teknik Audio Video

12	SMK TAMTAMA KARANGANYAR	Swasta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran 2. Akuntansi dan Keuangan Lembaga 3. Bisnis Daring dan Pemasaran 4. Teknik Komputer dan Jaringan 5. Teknik Otomotif
13	SMK MA'ARIF 1 KEBUMEN	Swasta	<ol style="list-style-type: none"> 1. Teknik Kendaraan Ringan Otomotif 2. Teknik Sepeda Motor 3. Teknik Audio Video 4. Teknik Elektronika Industri 5. Desain Komunikasi Visual 6. Perhotelan

Berdasarkan tabel di atas penulis memutuskan untuk memilih SMK Ma'arif 1 Kebumen sebagai objek penelitian, karena SMK Ma'arif 1 Kebumen telah dipercaya oleh kementerian sebagai sekolah Pusat Keunggulan (PK) serta memiliki jurusan yang cukup lengkap serta aktif di media sosial dibanding dengan sekolah lainnya yang ada di Kebumen.

SMK Ma'arif 1 Kebumen merupakan salah satu sekolah menengah atas kejuruan yang ada di Kebumen. SMK Ma'arif 1 Kebumen ini adalah sekolah yang memiliki 6 konsentrasi atau jurusan yaitu seperti Teknik Kendaraan Ringan, Teknik Sepeda Motor, Teknik Elektronika Industri, Teknik Audio Video, Perhotelan, dan Desain Komunikasi Visual. Semua program keahlian di SMK Ma'arif 1 Kebumen telah didukung fasilitas praktik yang sesuai dengan lingkungan industri. Dengan adanya hal tersebut SMK Ma'arif 1

Kebumen saat ini memiliki prestasi dan fasilitasi baru yang jarang dimiliki oleh sekolah lain khususnya di Kota Kebumen. Desain Komunikasi Visual adalah ilmu yang mempelajari konsep komunikasi dan ekspresi kreatif yang diterapkan pada berbagai media komunikasi visual dengan mengolah elemen desain grafis yang tersusun dari gambar (ilustrasi), teks, warna, komposisi, dan tataletak sehingga tidak bisa di pahami hanya dengan materi dalam bentuk lisan saja, karena diperlukan penjelasan yang lebih detail agar peserta didik lebih bisa memahami materi dan juga praktiknya secara langsung, dengan begitu perlu digunakan alat untuk menunjang proses pembelajaran yaitu dengan teknologi yang mendukung salah satunya adalah media *YouTube*, media ini digunakan sebagai media untuk menunjang motivasi belajar peserta didik melalui video-video yang menarik dan menginspirasi. Saat ini pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual di SMK Ma'arif 1 Kebumen sudah mempunyai beberapa fasilitas yang mumpuni untuk menunjang pembelajaran peserta didik, salah satunya yaitu dengan adanya ruangan praktek khusus untuk pelajaran DKV yang didalamnya sudah menggunakan beberapa media elektronik standar salah satunya yaitu dengan adanya percetakan dan ruang lab praktek yang cukup mumpuni untuk melakukan proses pembelajaran.

Pada proses pembelajaran Desain Komunikasi Visual di SMK Ma'arif 1 Kebumen, di temukan permasalahan dari peserta didik dimana kurangnya pemahaman konsep dan dasar mengenai DKV. Hal ini dikarenakan proses pembelajaran yang tidak begitu menarik dan membosankan tentang materi praktik yang telah disampaikan oleh guru, sehingga peserta didik merasa kesulitan karena tingkat pemahaman peserta didik berbeda-beda. Selain itu saat ini di sekolah SMK Ma'arif 1 Kebumen pada pembelajaran Desain Komunikasi Visual sudah menggunakan kurikulum merdeka dimana dalam kurikulum tersebut pembelajaran tidak lagi berpatok pada buku saja tetapi perlu adanya ilmu secara visual yang diberikan kepada peserta didik supaya lebih mudah dalam memahami contoh karya visual, dari adanya permasalahan tersebut guru membutuhkan media pembelajaran untuk menunjang proses pembelajaran. Dengan media ini seseorang dapat belajar dan meniru apa yang

sudah ditonton. Pentingnya menggunakan media *YouTube* sebagai pembelajaran karena media *YouTube* menampilkan beragam video yang digemari oleh banyak kalangan khususnya pelajar.

Desain Komunikasi Visual di SMK Ma'arif 1 Kebumen, saat ini dalam proses pembelajaran di kelas terutama pada saat praktik, guru sudah memanfaatkan media *YouTube* sebagai pembelajaran dalam Desain Komunikasi Visual untuk bahan referensi dalam membuat desain karya visual karena semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi serta kebutuhan akan pengajaran yang inovatif dan efektif. Penggunaan media *YouTube* sebagai alternatif media pembelajaran pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual di SMK dapat membantu peserta didik untuk belajar secara mandiri dan fleksibel tanpa harus terikat pada waktu dan tempat tertentu. Peserta didik juga dapat mengulang-ulang video tutorial tersebut sampai benar-benar memahami materi yang diberikan.

Penggunaan media *YouTube* sebagai pembelajaran pada pelajaran Desain Komunikasi Visual di SMK Ma'arif 1 Kebumen menjadi sangat penting. Oleh karena itu, peserta didik diharapkan dapat memperoleh pengetahuan dan keterampilan yang dibutuhkan dalam industri kreatif. Selain itu, pembelajaran menggunakan media *YouTube* juga dapat membantu peserta didik dalam memperoleh wawasan yang lebih luas mengenai desain karya visual dan memperoleh inspirasi dari karya-karya desain terbaik yang telah dihasilkan oleh para desainer yang sudah ahli.

Berdasarkan yang telah dipaparkan, penulis ingin melakukan penelitian terkait bagaimana peran media *YouTube* sebagai penunjang pembelajaran praktik di kelas X pada mata pelajaran Desain Komunikasi Visual sesuai informasi yang telah didapatkan. Adapun judul penelitian dalam skripsi ini adalah "Peran Media *YouTube* Sebagai Penunjang Pembelajaran Desain Komunikasi Visual kelas X SMK Ma'arif 1 Kebumen".

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dari yang sudah diuraikan, maka muncul pertanyaan bagaimana peran media *YouTube* terhadap penunjang pembelajaran untuk proses belajar mengajar Desain Komunikasi Visual kelas X di SMK Ma'arif 1 Kebumen?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah untuk mengetahui tentang peran media *YouTube* sebagai penunjang pembelajaran Desain Komunikasi Visual kelas X di SMK Ma'arif 1 Kebumen.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Akademis

Kegiatan penelitian ini di jadikan sebagai bahan referensi bagi peneliti selanjutnya. Selain itu, dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat digunakan acuan dan percontohan pada pengembangan prodi Ilmu Komunikasi terkhusus pada mata kuliah Desain Komunikasi Visual mengenai peran media *YouTube* sebagai media pembelajaran.

1.4.2 Manfaat Praktis

Adapun manfaat penelitian praktis, yaitu:

a. Bagi Penulis

Sebagai pengalaman yang berharga dalam meningkatkan kemampuan penulis dalam mengembangkan ilmu dan dapat memberikan gambaran mengenai hasil pembelajaran desain komunikasi visual di SMK Ma'arif 1 Kebumen

b. Bagi guru praktik Desain Komunikasi Visual di SMK Ma'arif 1 Kebumen

Dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk guru dalam menentukan media belajar untuk meningkatkan kualitas

pembelajaran dengan cara memanfaatkan media *YouTube* sebagai penunjang praktik desain grafis di kelas X.

c. Bagi peserta didik

Meningkatkan minat peserta didik dalam proses belajar desain komunikasi visual agar lebih termotivasi dan aktif dalam pembelajaran.

1.5 Sistematika Bab

Sistematika bab dalam skripsi ini, disusun ssebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan

Mendeskripsikan mengenai latar belakang masalah peran media *YouTube* sebagai penunjang pembelajaran desain komunikasi visual di SMK Ma'arif 1 Kebumen, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika bab.

2. Bab II Tinjauan Pustaka

Mendeskripsikan landasan teori: Media Pembelajaran, , Teori *Uses and Gratifications*, media *YouTube*. Penulis mengacu pada penelitian terdahulu dari Fatty Faiqah, dkk yang berjudul "*YouTube* Sebagai Sarana Komunikasi Bagi Komunitas MakasarVidgram", Nitraiz Pratama, dan Dr. Amsal Amir M.Pd yang berjudul "Pemanfaatan *YouTube* Untuk Pemenuhan Kebutuhan Informasi Religius (Studi Pada Mahasiswa FISIP Unsyiah Angkatan 2017 yang Mengikuti UP3AI)", Ririn Puspita Tutiasri, Niko Kurniawan Laminto, dan Karim Nazri yang berjudul "Pemanfaatan *YouTube* Sebagai Media Pembelajaran Bagi Mahasiswa di Tengah Pandemi Covid-19", dan kerangka pemikiran yang logis.

3. Bab III Metode Penelitian

Menerapkan jenis penelitian, metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dan teknis analisis data serta variabel penelitian yang sesuai dengan kebutuhan penelitian. Penulis menggunakan paradigma pendekatan deskriptif kualitatif, sumber data primer dan sekunder serta teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi.

4. Bab IV Hasil dan Pembahasan

Menguraikan hasil analisis dan bukti-bukti yang ditemukan dari permasalahan penelitian yang relevan dengan teori maupun konsep serta metode-metode yang digunakan.

5. Bab V Penutupan

Menyimpulkan argumentasi dan saran serta agenda penelitian lanjutan yang penting dilakukan atau dikembangkan.

6. Daftar Pustaka

7. Kesimpulan

