

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk dapat menciptakan suasana proses pembelajaran bagi peserta didik untuk secara aktif mengembangkan potensi dirinya sehingga dapat memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan yang dibutuhkan bangsa dan negara. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis untuk mencapai taraf kehidupan demi kemajuan yang lebih baik. Secara sederhana, pendidikan adalah proses pembelajaran bagi peserta didik untuk dapat memahami, dan menjadikan manusia lebih kritis dalam berpikir. Menurut Zainun dalam Sukoco (2010:76) pendidikan adalah untuk mempersiapkan sumber daya manusia yang memiliki ilmu dan seni mengatur hubungan dan peranan tenaga kerja agar lebih efektif dan efisien membantu terwujudnya suatu tujuan sebelum memasuki pasar kerja, dengan pengetahuan yang diperolehnya dari pendidikan yang diharapkan sesuai dengan syarat-syarat yang dituntut oleh suatu pekerjaan.

Menurut Alba (2011) pendidikan merupakan penentu arah kemana bangsa ini akan dibawa, jika arah pendidikannya benar dan prosesnya lurus dan ilmiah maka bangsa tersebut dapat dipastikan akan maju, arif, adil, sejahtera, dan beradab. Pendidikan adalah upaya untuk meningkatkan kualitas individu, baik secara langsung maupun tidak langsung yang dipersiapkan untuk mengikuti laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Pendidikan di Indonesia saat ini memiliki berbagai permasalahan terutama pada pendidikan di daerah pedesaan. Dari kompasiana.com menjelaskan bahwa di Indonesia masalah pemerataan pendidikan masih menjadi salah satu masalah yang serius yang ada di Indonesia, masih sedikitnya jumlah sekolah dan jarak rumah siswa dengan sekolah cukup jauh.

Masih banyak sekolah atau sistem pendidikan di daerah pedalaman yang tidak terjangkau oleh pemerintah, sehingga pendidikan di daerah pedalaman

cenderung tertinggal seperti kurangnya guru, keterbatasan fasilitas, dan infrastruktur pendidikan yang tidak memadai. kompetensi guru, penyediaan sarana dan prasarana pendidikan, dan sebagainya merupakan program yang dapat dilakukan untuk membantu mengatasi ketertinggalan pendidikan di daerah pedalaman.

SMP Negeri 2 Hulu Gurung adalah salah satu satuan Pendidikan dengan jenjang SMP di Desa Karya Mandiri, Kec. Hulu Gurung, Kab. Kapuas Hulu, Kalimantan Barat. Dalam menjalankan kegiatannya, SMP Negeri 2 Hulu Gurung berada dibawah naungan Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kapuas Hulu. SMP Negeri 2 Hulu Gurung menyediakan listrik untuk membantu kegiatan belajar mengajar, serta terdapat akses internet WIFI sekolah. Jam pembelajaran di SMP Negeri 2 Hulu Gurung dilakukan pada pagi hari. Dalam seminggu, pembelajaran dilakukan selama 6 hari. Akreditasi SMP Negeri 2 Hulu Gurung memiliki akreditasi B. SMP Negeri 2 Hulu Gurung memiliki 3 ruangan kelas yang terdiri dari kelas VII, VIII, IX, 1 laboratorium TIK, 2 kantor guru dan terdapat 2 toilet sekolah serta terdapat 1 mushola. SMP Negeri 2 Hulu Gurung memiliki 81 peserta didik aktif dengan jumlah siswa laki-laki 37 dan siswi perempuan berjumlah 44, Yang mana terbagi lagi dalam 3 kelas yaitu kelas VII ada 29 siswa, kelas VIII 24 siswa dan kelas IX 28 siswa. SMP Negeri 2 Hulu Gurung memiliki jumlah guru sebanyak 18 orang. Sedangkan untuk Tendik terdapat sebanyak 1 orang dan guru ditambah Tendik sebanyak 19 orang.

SMP Negeri 2 Hulu Gurung saat ini menggunakan Kurikulum 2013 dengan mengimplementasikan mata pelajaran Prakarya. Mata pelajaran Prakarya memiliki peranan dalam mendorong kreativitas dan inovasi para murid. Mata Pelajaran Prakarya dapat digolongkan ke dalam pengetahuan *transcience knowledge*, yaitu mengembangkan pengetahuan dan melatih keterampilan kecakapan hidup berbasis seni dan teknologi berbasis ekonomis. Pembelajaran ini berawal dengan melatih kemampuan ekspresi-kreatif untuk menuangkan ide dan gagasan agar menyenangkan orang lain serta rasional secara teknologis sehingga keterampilan tersebut bermuara apresiasi teknologi

terbarukan, hasil ergonomis dan aplikatif dalam memanfaatkan lingkungan sekitar dengan memperhatikan dampak ekosistem, manajemen dan ekonomis (Yandriana : 1).

Salah satu materi dari mata pelajaran Prakarya yang diajarkan di SMP Negeri 2 Hulu Gurung adalah Pengenalan Teknologi Informasi dan Komunikasi. Tujuan dari adanya mata pelajaran Prakarya adalah untuk memberikan gambaran kepada siswa/siswi di SMP untuk mengembangkan kreativitas yang dimiliki. Semakin berkembangnya zaman, semakin dituntut juga kualitas tenaga kerja yang baik. Namun ketersediaan pekerjaan yang sangat sedikit membuat banyak sekali pengangguran di Indonesia. Oleh karena itu, diharapkan dengan adanya mata pelajaran Prakarya di SMP akan menumbuhkan sifat inovatif, kreatif, motorik, keterampilan yang berguna bagi masa depan siswa sehingga memungkinkan munculnya bibit-bibit berwawasan dan landasan bagi perkembangan *appropriate* terhadap teknologi yang baru dan teknologi kearifan lokal sehingga usahawan akan bertambah banyak dan dapat menciptakan lapangan pekerjaan baru di masa yang akan datang yang berdampak pada berkurangnya angka pengangguran.

Agar siswa dapat mengikuti mata pelajaran Prakarya dengan semangat dan antusias, siswa membutuhkan minat untuk mengikuti mata pelajaran Prakarya. Minat adalah sesuatu yang sangat mendukung seseorang untuk melakukan sesuatu, jika minat siswa terhadap sesuatu itu tinggi maka secara otomatis siswa akan memperhatikan serta dapat melakukan atau membuatnya tertarik. Minat besar pengaruhnya terhadap aktivitas belajar Siswa yang berminat atas mata pelajaran prakarya akan mempelajari prakarya dengan sungguh-sungguh seperti rajin belajar, merasa senang mengikuti pelajaran Prakarya, dan bahkan dapat menemukan kesulitan-kesulitan dalam belajar, menyelesaikan soal-soal latihan dan praktikum karena adanya daya tarik yang diperoleh dengan mempelajari Prakarya siswa akan mudah mengerjakan pelajaran yang menarik minatnya. Minat berhubungan erat dengan motivasi proses belajar akan berjalan lancar apabila disertai minat. Oleh karena itu guru perlu membangkitkan minat siswa agar pelajaran yang diberikan mudah dimengerti

siswa. Menurut Susanto (2013: 16) berpendapat bahwa minat berarti kecenderungan dan keinginan atau perhatian yang tinggi terhadap sesuatu.

Keberhasilan mata pelajaran Prakarya dapat dilihat dari hasil belajar siswa yang diperoleh. Hasil belajar merupakan bagian akhir dari proses belajar, dengan kata lain tujuan belajar adalah untuk mendapatkan hasil yang baik. Banyak siswa yang mengalami permasalahan seperti kurang fokus dan bosan pada saat jam pelajaran akibat rendahnya minat dan hasil belajar yang dicapai, untuk mengatasi hal tersebut perlu digali faktor-faktor yang mempengaruhi minat dan hasil belajar yaitu motivasi belajar, dan tingkat awal dari kemampuan siswa.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan, minat belajar pada mata pelajaran Prakarya di SMP Negeri 2 Hulu Gurung masih perlu ditingkatkan, hal ini tercermin dari metode pengajaran yang masih menggunakan metode ceramah, penggunaan papan tulis, serta kurangnya fasilitas belajar siswa lainnya. Hal ini membuat siswa bosan dalam proses pembelajaran. Hal ini juga berlaku pada hasil belajar mata pelajaran Prakarya khususnya pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi. Keadaan tersebut terlihat dari hasil belajar yang diperoleh siswa tahun ajaran 2021/2022 yang memperoleh rata-rata 55,00 yang masih di bawah KKM 65,00. Rendahnya hasil belajar siswa tersebut dapat dilihat dari keseharian siswa yang datang terlambat ke sekolah, ribut di kelas, mengantuk saat jam pelajaran, sering keluar masuk kelas saat jam pelajaran, dan guru menegur berkali-kali namun teguran tersebut hanya dapat menenangkan siswa beberapa saat.

Upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa di SMP Negeri 2 Hulu Gurung adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat, salah satu media pembelajaran yang dapat menarik minat belajar siswa adalah media pembelajaran berbasis video. Cecep Kustandi (2013: 64) mengungkapkan bahwa video adalah alat yang dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, serta menjelaskan konsep-konsep yang rumit mengajarkan keterampilan menyingkat atau memperlambat waktu dan mempengaruhi sikap. Kelebihan media video pembelajaran dibandingkan dengan buku lks sekolah

yaitu pembelajaran lebih menarik, menyenangkan, penjelasan yang disampaikan lebih jelas, efisien waktu dan tenaga serta menumbuhkan sikap positif belajar terhadap proses pembelajaran dan materi yang disampaikan. Pembelajaran menggunakan video dapat membantu pendidik menarik perhatian siswa dan dapat meningkatkan minat belajar serta mempercepat pemahaman siswa dalam memahami materi yang diberikan oleh guru. Informasi akan mudah dimengerti dan diserap karena indera, terutama telinga dan mata yang digunakan untuk menyerap informasi yang diberikan. Setelah peserta didik menguasai video pembelajaran yang dibuat oleh guru, proses pembelajaran akan berjalan dengan baik dan minat belajar siswa akan meningkat karena adanya ketertarikan peserta didik dalam mempelajari materi yang diberikan dalam video pembelajaran.

Penggunaan media video pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan minat dan hasil belajar siswa. hal ini terbukti dari penelitian yang dilakukan oleh Feri Ardiansah yang berjudul “Pengaruh Media Video Pembelajaran terhadap minat dan hasil belajar siswa kelas XI pada Pembelajaran PAI di SMA YPI Tunas Bangsa Palembang” yang menyatakan bahwa penggunaan media video berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa. Menurut (Arsyad, 2013), berpendapat bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, motivasi serta kegiatan belajar.

Dari hasil observasi yang telah dilakukan di SMP Negeri 2 Hulu Gurung dengan alasan bahwa SMP Negeri 2 Hulu Gurung merupakan salah satu sekolah yang minat kreatifnya masih terbatas karena internet dan pengetahuan yang terbatas. Hal ini memudahkan untuk menerapkan penelitian yang dilakukan di sekolah.

Oleh karena itu, peneliti memilih judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Pembelajaran Terhadap Minat dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP Negeri 2 Hulu Gurung Pada Materi Pengenalan Tik Tahun Ajaran 2022/2023”.

## **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang diatas, maka permasalahan penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Minat Belajar Siswa SMP Negeri 2 Hulu Gurung sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media video pembelajaran?
2. Bagaimana Hasil belajar Siswa SMP Negeri 2 Satap Hulu Gurung sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media video pembelajaran?
3. Apakah Minat belajar siswa SMP Negeri 2 Hulu Guru setelah menggunakan media video pembelajaran lebih baik dari pada minat belajar sebelum menggunakan media video pembelajaran?
4. Apakah Hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Hulu Gurung setelah menggunakan media video pembelajaran lebih baik dari pada hasil belajar sebelum menggunakan media video pembelajaran?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disusun, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui minat belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Hulu Gurung sebelum dan setelah menggunakan media video pembelajaran.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Hulu Gurung sebelum dan setelah diberikan perlakuan menggunakan media video pembelajaran.
3. Untuk mengetahui Apakah minat belajar siswa SMP Negeri 2 Hulu Guru setelah menggunakan media video pembelajaran lebih baik dari pada minat belajar sebelum menggunakan media video pembelajaran.
4. Untuk mendapatkan apakah hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Hulu Gurung setelah menggunakan media video pembelajaran lebih baik dari pada hasil belajar sebelum menggunakan media video pembelajaran.

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

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis
  - a. Menambah pustaka terkait penelitian minat dan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran video
  - b. Menjadikan bahan bacaan dan referensi terkait penelitian minat dan hasil belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran video.
2. Manfaat praktis
  - a. Bagi Guru
    - 1) Guru dapat menggunakan media video pembelajaran sebagai alternatif supaya pembelajaran prakarya tidak lagi membosankan.
    - 2) Memotivasi guru untuk melakukan inovasi dalam pembelajaran khususnya dalam pengembangan media pembelajaran.
  - b. Bagi Siswa
    - 1) Diharapkan minat siswa dalam belajar mata pelajaran Prakarya khususnya materi kerajinan tangan.
    - 2) Diharapkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Prakarya khususnya materi kerajinan tangan dapat meningkat.
  - c. Bagi Sekolah
 

Melalui pengaruh media video pembelajaran metode eksperimen

    - 1) Dapat memberikan masukan yang positif terhadap kemajuan sekolah.
    - 2) Peningkatan pengetahuan bagi guru.

#### **E. Ruang Lingkup Penelitian**

Agar penelitian ini tetap berfokus pada pengamatan dalam penelitian. Maka dari itu dijelaskan mengenai ruang lingkup penelitian yang berupa variabel penelitian dan definisi operasional sebagai berikut:

##### **1. Variabel Penelitian**

Variabel adalah suatu atribut atau sifat nilai dari orang, objek atau kegiatan yang memiliki nilai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti

untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2019:68). Dalam penelitian ini, variabel yang digunakan adalah variabel bebas dan variabel terikat.

a. Variabel Bebas (*Independent variable*)

Menurut Sugiyono (2019: 69) Variabel bebas merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas adalah variabel yang mengandung gejala atau faktor yang menentukan atau mempengaruhi ada tidaknya atau munculnya variabel lain yang disebut variabel terikat. Variabel ini sering disebut sebagai variabel stimulus. Jadi variabel bebas adalah variabel yang memberikan pengaruh kepada variabel lain sehingga tanpa variabel ini tidak akan muncul variabel terikat, sehingga dalam penelitian ini variabel bebasnya adalah media video pembelajaran.

b. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat sering disebut sebagai variabel output, kriteria, konsekuen. Menurut Sugiyono (2016:61) mengatakan bahwa variabel terikat merupakan variabel yang mempengaruhi atau menjadi akibat karena adanya variabel bebas. Variabel ini muncul akibat dari pengaruh variabel bebas. Adapun variabel terikat dalam penelitian ini adalah minat dan hasil belajar siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Hulu Gurung pada mata pelajaran Prakarya.

## 2. Definisi Oprasional

Adapun aspek-aspek yang dijelaskan sebagai landasan operasional meliputi hal-hal sebagai berikut:

a. Media Video pembelajaran

Video pembelajaran adalah media yang dirancang secara sistematis dengan mengacu pada kurikulum yang berlaku serta menyajikan audio dan visual yang berisi materi dalam pengembangan dan menerapkan prinsip-prinsip pembelajaran sehingga program memungkinkan siswa untuk mengamati materi pelajaran dengan lebih mudah dan menarik.



#### b. Minat Belajar

Minat adalah suatu keadaan atau kecenderungan yang tetap untuk tertarik mengenang dan memperhatikan terhadap suatu rasa, bidang, aktivitas atau kegiatan dengan keinginan untuk mengetahui dan memperhatikan disertai dengan perasaan senang dan konsisten. Minat belajar merupakan sebuah ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran tertentu. Indikator minat belajar pada penelitian ini adalah :

- 1) Perasaan senang
- 2) Ketertarikan siswa
- 3) Perhatian siswa
- 4) Keterlibatan siswa.

#### c. Hasil Belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya. Kemampuan tersebut meliputi aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Hasil belajar dapat dilihat melalui kegiatan evaluasi yang bertujuan untuk memperoleh data bukti yang akan menunjukkan tingkat kemampuan siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran. Hasil belajar yang dimaksud dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif pada mata pelajaran prakarya khususnya di materi pengenalan komputer.

#### d. Mata Pelajaran Prakarya

Prakarya adalah ilmu yang mempelajari tentang bagaimana kita mengkonsepkan sesuatu hal yang nantinya akan kita buat atau disebut planning. Prakarya merupakan salah satu ilmu yang sangat bermanfaat karena menghasilkan sesuatu yang baru. Prakarya berasal dari istilah kata pra dan karya yang artinya makna dan belum, sedangkan karya adalah hasil kerja.

Materi yang disesuaikan pada penelitian ini adalah materi tentang Teknologi informasi dan komunikasi. Teknologi informasi dan komunikasi adalah semua teknologi, media, atau alat yang membantu

upaya untuk pengambilan, pengumpulan, pengolahan, penyimpanan, penyebaran dan penyajian informasi kepada antar komunikasi yang terlibat dalam suatu komunikasi dalam berbagai arah.