

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan mempunyai arti penting dalam kehidupan, baik itu dalam kehidupan individu, masyarakat maupun negara. Menurut (Anggraini & Djatmiko, 2019) Pendidikan merupakan kunci dari suatu bangsa untuk bisa menyiapkan masa depan, meningkatkan dan mengembangkan sumber daya manusia serta memiliki fungsi dan potensi untuk melakukan persiapan-persiapan menghadapi perubahan dalam masyarakat sesuai tuntutan perkembangan zaman. Dalam kehidupan masyarakat, pendidikan berperan dalam mendorong perubahan dan kendali sosial. Hal ini sangat mungkin terjadi dengan menghasilkan individu-individu terdidik yang baik, secara tidak langsung maka tumbuhnya masyarakat yang senantiasa memiliki keinginan untuk melakukan perubahan yang lebih baik. Begitu pula dengan pendidikan negara yang berperan dalam pengembangan bangsa secara keseluruhan, jika seluruh masyarakat dalam sebuah Negara terdidik dengan baik, maka dapat dipastikan memiliki sumber daya yang baik. Karena sumber daya yang baik akan menjadi modal yang dapat didayagunakan.

Pendidikan memiliki satu tujuan yaitu mencerdaskan kehidupan Bangsa. Pendidikan pada dasarnya suatu proses untuk membantu manusia dalam mengembangkan dirinya, sehingga pendidikan mampu menghadapi segala perubahan dan permasalahan. Setiap warga Negara berhak untuk mendapatkan pendidikan yang sama. Pendidikan dapat membawa setiap warga negara untuk mencapai cita-cita. Dengan adanya pendidikan, setiap warga negara mampu mengikuti perkembangan Teknologi dan Informasi dimasa sekarang dan dimasa yang akan mendatang.

Menurut (Akbar & Noviani, 2019) perkembangan teknologi informasi telah membawa pengaruh terhadap bidang pendidikan dalam proses pembelajaran. Penggunaan teknologi informasi sudah bukan hal yang asing dalam era globalisasi seperti saat ini. Dengan adanya internet memudahkan

siswa untuk belajar kapan saja dan dimana saja. Perkembangan teknologi informasi ditandai dengan banyaknya sumber belajar dan bahan ajar yang berasal dari internet. Sehingga memungkinkan lingkungan belajar global yang berhubungan dengan jaringan menepatkan siswa di tengah-tengah proses pembelajaran yang dikelilingi oleh sumber belajar. Pada saat ini, Teknologi informasi memegang peran penting terutama dalam bidang pendidikan. Salah satu penerapan dalam bidang pendidikan yaitu pemanfaatan sarana media dalam proses pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa.

Menurut (Akbar & Noviani, 2019) saat ini, perkembangan teknologi informasi semakin maju dan menggunakan semakin cepat. Hal ini menuntut guru untuk beradaptasi dengan perkembangan teknologi informasi tersebut, serta menghadapi tantangan global. Dengan adanya hal ini, maka pendidikan tidak akan pernah lepas dari internet dan komputer sebagai alat bantu utama dalam proses pembelajaran. Salah satu pemanfaatan teknologi dan informasi dalam memperbaiki metode pembelajaran, maka guru harus memiliki pengetahuan dan keterampilan dalam media pembelajaran interaktif untuk membantu siswa dalam meningkatkan minat belajar.

Minat belajar (Effiyanti.2017) merupakan salah satu aspek yang dapat mendorong siswa dalam mencapai tujuan. Seseorang yang minat terhadap suatu objek, cenderung memberikan perhatian atau merasa senang. Dalam membangkitkan minat siswa akan terdorong apabila bahan pembelajaran mempunyai hubungan sesuai dengan kebutuhan siswa, melihat perkembangan, Tingkat pengalaman, kemampuan siswa serta metode pembelajaran yang variatif misalnya penggunaan media pembelajaran.

Menurut Hamalik (Arsyad, 2015:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, membangkitkan motivasi dan merangsang kegiatan belajar dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Sutiarto (A. Kurniawan, dkk .2013), media Video mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan pengetahuan siswa,

meningkatkan daya imajinasi siswa, meningkatkan daya berpikir kritis dan memicu untuk siswa lebih berpartisipasi serta antusias, sehingga nantinya siswa dapat lebih aktif dalam proses pembelajaran.

(Trianto, 2012 :85) mengatakan bahwa pengelolaan pembelajaran dapat efektif dan optimal apabila guru menepatkan dirinya dalam keseluruhan proses, artinya guru harus mampu menepatkan diri sebagai fasilitator dan mediator dalam pembelajaran, sedangkan siswa tetap menjadi pusat dalam kegiatan pembelajaran. Berdasarkan hasil Pra Observasi tanggal, 25 Juli 2022 di SMA Negeri 1 Bengkayang yaitu penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi masih minim digunakan, guru lebih dominan menggunakan metode ceramah bervariasi dalam penyampaian materi sehingga terjadi Tanya jawab antara guru dan siswa pada saat pembelajaran berlangsung. Selain itu, guru menggunakan *whiteboard* untuk menjelaskan alur peta konsep, pemberian tugas dan sub-sub pokok materi. sedangkan penggunaan *LCD Proyektor* hanya digunakan ketika siswa melakukan diskusi kelompok seperti presentasi. Ketika menyampaikan materi, guru hanya menjelaskan materi secara lisan serta diskusi Tanya jawab, Sehingga terkesan membosankan dan kurang menarik bagi siswa. Guru belum menggunakan variasi dan model media pembelajaran secara maksimal menyebabkan proses pembelajaran terkesan monoton. Ada beberapa siswa mengobrol dengan teman 1 mejanya, mengantuk dan kurang memperhatikan materi yang disampaikan oleh guru. Menurut peneliti, siswa yang kurang memperhatikan ketika guru menjelaskan materi disebabkan oleh kurangnya ketertarikan siswa untuk mengikuti pelajaran. Setiap pembelajaran guru selalu memberikan pertanyaan kepada siswa untuk menguji apakah siswa tersebut fokus terhadap pelajaran yang sedang berlangsung, akan tetapi ketika guru memberikan pertanyaan, respons siswa kurang fokus untuk menjawab pertanyaan.

Berdasarkan hasil wawancara kepada guru, diperoleh informasi bahwa guru tidak pernah merancang atau membuat suatu media pembelajaran menjadi lebih efektif dan interaktif. Guru kurang paham dalam pembuatan media pembelajaran. Sarana dan prasarana yang digunakan dalam kegiatan

pembelajaran adalah buku LKS, lingkungan sekitar, media gambar dua dimensi yang terbuat dari kertas. Berdasarkan identifikasi masalah diatas dapat disimpulkan permasalahan tersebut yaitu kurangnya minat belajar siswa dan guru kurang memanfaatkan teknologi informasi sehingga pembelajaran didalam kelas kurang efektif. Maka dari itu penelitian ini penting dilakukan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui solusi yaitu pengembangan media pembelajaran berbasis Video interaktif.

Salah satu materi Sosiologi yang membutuhkan Video Interaktif adalah permasalahan sosial sub materi Homoseksual dan Lesbian. Permasalahan sosial merupakan masalah yang timbul akibat interaksi sosial itu. Masalah sosial juga dapat timbul akibat perkembangan masyarakat. Bahkan perkembangan berlangsung dengan cepat, dapat mengakibatkan guncangan di masyarakat. Guncangan ini dapat berupa guncangan budaya (*cultural shock*) atau kesenjangan budaya (*cultural lag*). Masalah sosial juga dapat menyakut nilai-nilai sosial dan moral. masalah tersebut merupakan persoalan karena menyangkut tata kelakuan yang immoral, berlawanan dengan hukum, dan bersifat merusak. Masalah-masalah sosial tidak akan mungkin ditelaah tanpa mempertimbangkan ukuran-ukuran masyarakat mengenai apa yang dianggap lebih baik dan apa yang dianggap lebih buruk.

(Asyad,2015:38) Video interaktif adalah suatu sistem penyampaian pengajaran dimana materi video rekaman disajikan dengan pengendalian komputer kepada penonton (siswa) yang tidak hanya mendengar dan melihat video dan suara tetapi juga memberikan respons yang aktif, dan respons itu yang akan menentukan kecepatan dan sekuensi penyajian. Menurut Wiyono (Rante et al., 2013) Video interaktif yang digunakan didalam pembelajaran merupakan media yang sangat baik untuk meningkatkan proses pembelajaran dengan memberikan kesempatan bagi siswa Dalam pengembangan keterampilan, mengidentifikasi masalah, mengorganisasi, menganalisis, mengevaluasi, dan mengkomunikasikan informasi. Kelebihan dari Video interaktif siswa lebih tertarik dalam mengikuti proses belajar mengajar. Pembelajaran menggunakan Video sendiri belum banyak digunakan oleh para

guru, penggunaan Video sebagai media belajar mungkin juga akan menjadi pengalaman belajar yang baru bagi siswa. Video interaktif berisi materi dan rekaman gambar serta didalamnya terdapat animasi dan suara sehingga siswa tertarik dalam mengikuti pembelajaran. Video interaktif dirancang untuk pembelajaran didalam kelas. Penggunaan Video interaktif yang sesuai dengan konteks dan tujuan pembelajaran diharapkan dapat memberikan kemudahan kepada siswa dalam menyerap informasi secara cepat dan efisien.

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan oleh peneliti mengambil judul “Perkembangan media pembelajaran berbasis Video interaktif pada materi permasalahan sosial kelas XI di SMA Negeri 1 Bengkayang”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu “Pengembangan media pembelajaran berbasis Video interaktif pada materi permasalahan sosial kelas XI di SMA Negeri 1 Bengkayang”

Sub-sub masalah yang mejadi focus penelitian, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis Video interaktif pada materi permasalahan sosial kelas XI di SMA Negeri 1 Bengkayang?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran berbasis Video interaktif pada materi permasalahan sosial kelas XI di SMA Negeri 1 Bengkayang?
3. Bagaimana respon siswa setelah diimplementasikan media pembelajaran berbasis Video interaktif pada materi permasalahan sosial kelas XI di SMA Negeri 1 Bengkayang?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran berbasis Video interaktif . Pengembangan yang dimaksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk:

1. Mengetahui pengembangan media pembelajaran berbasis Video interaktif pada materi permasalahan sosial kelas XI di SMA Negeri 1 Bengkayang.

2. Mengetahui kelayakan media pembelajaran berbasis Video interaktif pada materi permasalahan sosial kelas XI di SMA Negeri 1 Bengkayang.
3. Mengetahui respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran berbasis Video interaktif pada materi permasalahan sosial.

D. Manfaat penelitian

Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun praktis, adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis Video interaktif dalam upaya untuk meningkatkan kualitas dan respon siswa dalam kegiatan belajar

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Siswa mendapatkan hal baru dalam belajar menggunakan media Video interaktif sehingga memotivasi siswa dalam meningkatkan minat belajar dan respons belajar yang baik.

b. Bagi guru

Penelitian ini dapat memberikan variasi dalam memberikan alternatif media pembelajaran yang lebih bervariasi sebagai sarana belajar siswa.

c. Bagi peneliti

Penelitian ini dapat menjadi sumber pengetahuan mengenai penggunaan media interaktif dalam pembelajaran. selesai dan dapat dijadikan sebagai referensi atau bahan bacaan bagi penelitian berikutnya.

E. Spesifikasi Produk yang dikembangkan

Penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk media pembelajaran Video interaktif dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk menunjang proses kegiatan Pembelajaran yang menarik. Video interaktif ini direncanakan akan dikembangkan dengan *edfuzzle*. Menurut Amaliah (Achmad et al., 2021) *Edpuzzle* merupakan sebuah

aplikasi dan media pembelajaran berbasis Video yang dapat digunakan oleh semua guru untuk membuat pelajaran semanarik mungkin, Video bisa diambil melalui *Youtube*, *Khan Academy*, dan *Crash Course* kemudian Video dimasukan kedalam aplikasi *Edpuzzle* dan guru bisa memberikan beberapa pertanyaan dan melacak apakah muridnya menonton Video yang diberikan dan seberapa paham peserta didik dengan materi yang diberikan. Selain itu, *Edpuzzle* memungkinkan penggunaanya untuk mengimport Video dari Youtube dan menambahkan komponen interaktif, seperti pilihan tertutup dan pertanyaan terbuka sebagai soal untuk mengecek pemahaman siswa.

Penelitian ini adalah pengembangan pengembangan Video interaktif dalam bentuk Format Video yang mudah untuk dibawa dan di buka dimana pun dengan menggunakan Aplikasi *Windows Media Player*, *Vlc*, *gom. youtube*, *google classroom*. Video ini digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik dan interaktif sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa SMAN 1 Bengkayang. materi dalam penelitian ini adalah materi permasalahan sosial pada SMAN 1 Bengkayang.

Berdasarkan hasil penelitian Sirri (Sundi et al., 2020) dikemukakan bahwa peserta didik senang mengunakan *Edpuzzle* dalam pembelajaran dan hal yang harus diperhatikan dengan baik sebelum menggunakan media ini terutama dalam pembelajaran, meliputi sarana dan prasarana yang mendukung, kesiapan mental siswa dalam menerima pelajaran dan tentu saja persiapan matang siswa, mulai dari perencanaan, pembuatan Video pembelajaran, editing dan sampai tahap evaluasi. Menurut (Sirri & Lestari, 2020)*Edpuzzle* memiliki kelebihan diantaranya: 1) *Edpuzzle* dapat memungkinkan siswa untuk lebih mudah membentuk pelajaran disekitar konten Video, 2) Kemampuan menarik Video dari berbagai sumber memberikan cara untuk menampilkan konten Video dalam *platform* tanpa iklan atau mengganggu yang lain, 3) Karena kuis dapat disematkan dalam Video siswa dapat mengikat konten Video langsung ke penilaian, 4) Siswa dapat menonton Video pada perangkat mereka sendiri. Menurut (Sirri &

Lestari, 2020) mengungkapkan bahwa salah satu kekurangan *Edpuzzle* adalah kesiapan siswa untuk menyiapkan akun *Edpuzzle*.

F. Definisi Operasional

Definisi Operasional digunakan untuk menjelaskan dan mempertegas makna yang dimaksud oleh peneliti dan untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian. Jadi untuk menghindari perbedaan penafsiran pada istilah-istilah yang terdapat dalam penelitian ini, adapun istilah yang perlu diperjelas pengertiannya secara operasional adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan

Pengembangan adalah suatu proses mendesain suatu produk untuk menjadikan potensi yang ada menjadi suatu yang lebih baik dan berguna. Mengembangkan produk dalam arti luas dapat berupa memperbaiki produk yang sudah ada atau menciptakan produk baru. Prinsip pengembangan dilakukan untuk membuat sebuah produk menjadi lebih mudah dan murah, lebih efektif dan lebih efisien berdasarkan kegunaan dan manfaat dari produk yang akan dikembangkan.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran yang berguna untuk memudahkan proses belajar. Media yang akan dikembangkan yaitu media pembelajaran berbasis Video interaktif.

3. Video Interaktif

Video interaktif adalah Video pembelajaran yang didalamnya terdapat kombinasi unsur bergerak, gambar maupun teks, serta terjadinya keterlibatan siswa dengan Video tersebut. Interaktif dalam hal ini artinya adanya timbal balik antara Video dan siswa sehingga memengaruhi dan menarik untuk pembelajaran karena adanya rangsangan indra mendengar dan melihat. Hal ini dapat memancing siswa saat pembelajaran. Video ini

dibuat menggunakan *Software Edpuzzle* sebagai alat bantu dalam pembuatan media pembelajaran interaktif, yang nantinya akan dibuat dalam bentuk Video yang mudah dibuka melalui *mediaplayer, Vlc, dan youtube*.