

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan tempat dimana seseorang bisa belajar dan tumbuh menjadi pribadi yang lebih baik. Berdasarkan Undang-Undang mengenai Sistem Pendidikan Nasional No 20 Tahun 2003 menyatakan bahwa fungsi dari Pendidikan nasional adalah untuk mengembangkan kemampuan, membentuk sikap dan peradaban bangsa yang bermartabat dengan tujuan agar berkembangnya potensi peserta didik supaya mampu menjadi manusia yang beriman serta bertakwa terhadap Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berpengetahuan luas, cakap, kreatif, sehat, mandiri, menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa Indonesia. Oleh sebab itu, melalui Pendidikan diharapkan mampu mewujudkan mencerdaskan kehidupan bangsa dalam berbagai bidang. Pendidikan juga sangatlah penting dalam kehidupan manusia. Berbagai hal baru yang belum diketahui sebelumnya bisa didapat melalui proses Pendidikan terutama dengan mengikuti Pendidikan formal di sekolah. Wajib belajar 12 tahun yaitu mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), dan Sekolah Menengah Atas/Kejuruan (SMA/K) menjadi program pemerintah guna upaya peningkatkan kualitas sumber daya manusia (SDM) di Indonesia.

Namun, semenjak bulan Maret 2020, Indonesia diserang wabah COVID-19. Suatu wabah yang dinamai *Coronavirus Disease 2019 (Covid-19)*

merupakan wabah yang disebabkan oleh virus jenis corona yang teridentifikasi pertama kali di China. Penyebaran virus ini begitu cepat sehingga hanya dalam beberapa bulan, virus ini telah menyerang lebih dari 200 negara di dunia, termasuk Indonesia, sehingga Organisasi Kesehatan Dunia (WHO) telah menjadikan wabah ini sebagai pandemi. Pandemi Covid-19 mengakibatkan adanya perubahan besar-besaran di hampir segala aspek kehidupan, seperti sosial, budaya, bahkan pendidikan. Untuk mengurangi penyebaran Covid-19 yang begitu cepat, negara-negara terdampak menerapkan pembatasan sosial skala besar. Hampir semua tempat wisata, penerbangan, swalayan di tutup, serta menutup sekolah dan melakukan kegiatan pembelajaran dengan jarak jauh atau Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ).

Di aspek pendidikan, diterapkan kebijakan untuk dilaksanakannya *learning from home* atau belajar dari rumah (BDR) bagi peserta didik di semua jenjang Pendidikan di Indonesia. Pada Tahun Pelajaran 2020/2021 pada masa Covid-19, pedoman Pelaksanaan Pembelajaran dibuat berdasarkan Keputusan Bersama Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Kesehatan, Menteri Dalam Negeri, dan menteri agama. (Asmuni, 2020).

Covid-19 menjadikan kita terpaksa menciptakan perubahan-perubahan dalam cara memberikan pengajaran kepada peserta didik tentu saja hal ini memaksa peserta didik harus melakukan adaptasi baru. Dalam proses penerimaan materi yang dimana sebelumnya didapatkan secara tatap muka langsung kini harus digantikan dengan cara yang berbeda. Dalam pemahaman materi yang disampaikan atau diberikan mungkin peserta didik mengalami kesulitan. Namun tantangan cara pembelajaran baru tidak hanya dirasakan oleh

peserta didik, guru yang sebagai tenaga pendidik juga mendapat tantangan cara mengajar yang baru agar tujuan pendidikan bisa terwujud.

Masing-masing sekolah memiliki tujuan yaitu terwujudnya tujuan-tujuan pendidikan dari rancangan-rancangan yang sudah ditetapkan, hal ini berkesinambungan dengan dukungan berupa sarana dan prasarana. Salah satu fasilitas/sarana yang perlu dipenuhi adalah media. Namun masih banyak ditemui pembelajaran kurang menarik perhatian peserta didik dikarenakan tenaga pendidik dalam penggunaan media pembelajaran belum variatif. Jika diperhatikan seharusnya pendidik bisa menggunakan banyak sekali media-media pembelajaran dalam menunjang proses pembelajaran.

Kata Latin "medius" (perantara, tengah, pengantar) adalah akar kata media. Dalam konteks ini, istilah "media pembelajaran" mengacu pada setiap media yang membawa informasi atau informasi yang dimaksudkan untuk pembelajaran (Jannah, 2009). Rudi Bretz (dalam Tafonao, 2018) membagi ke dalam 8 klasifikasi media, yakni: (1) Media audio visual gerak, (2) Media audio visual diam, (3) Media audio semi gerak, (4) Media visual gerak, (5) Media visual diam, (6) Media visual semi gerak, (7) Media audio, (8) Media cetak. Tafonao (2018) juga memaparkan bahwa terdapat 13 macam media menurut Briggs, yaitu: (1) Obyek, (2) Model, (3) Suara langsung, (4) Rekaman audio, (5) Media cetak, (6) Pembelajaran terprogram, (7) Papan tulis, (8) Media transparansi, (9) Film rangkai, (10) Film bingkai, (11) Film, (12) Televisi, (13) Gambar.

Perkembangan Teknologi dan Informasi (TI) saat ini yang begitu pesat membuat komputer atau *handphone* yang beredar saat ini dapat memuat dan

menayangkan berbagai macam bentuk media di didalamnya. Ditambah lagi dengan keadaan BDR yang secara tidak langsung menuntut pendidik dan peserta didik untuk memanfaatkan jaringan yang tersedia pada komputer atau *handphone* dengan terkoneksi internet sebagai perantara media pembelajaran. Keterlibatan siswa dalam pendidikannya ditingkatkan dengan memakai media pembelajaran seperti video pembelajaran yang memakai audio dan video agar pembelajaran lebih menyenangkan daripada membosankan (Putri & Dewi, 2020). Nies & Walker (dalam Putri & Dewi, 2020) juga memaparkan bahwa peserta didik juga dapat memperluas kemampuan visualisasinya melalui menonton video pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan tersebut, solusi yang diberikan dari peneliti adalah dikembangkannya video pembelajaran khususnya di pelajaran matematika dengan memanfaatkan bantuan media sosial instagram menjadi salah satu akun media sosial yang bisa digunakan oleh peserta didik untuk alternatif pembelajaran. Hal ini juga diharapkan agar waktu yang peserta didik gunakan saat mengakses media sosial bisa berguna untuk menambah wawasan serta pengetahuan utamanya mengenai materi matematika. Saat ini anak tumbuh berkembang dengan dekapan televisi yang ditonton setidaknya berganti tayangan setiap beberapa menit, sehingga dengan memperhatikan video yang berdurasi beberapa menit akan mampu memberikan keluwesan bagi para pendidik serta secara tidak langsung mengarahkan pembelajaran kepada peserta didik (Busyaeri, Udin, & Zaenudin, 2016). Sehingga peneliti menganggap perlu mengembangkan video pembelajaran matematika sebagai alternatif pembelajaran dengan bantuan media sosial *Instagram*.

Asal dari kata *Instagram* itu sendiri yaitu kata *insta* dan *gram*. Kata *Insta* asal mulanya dari kata *instan* sedangkan kata dari *gram* memiliki asal dari kata *telegram*, mengirimkan sebuah informasi dengan cepat kepada seseorang merupakan cara kerja dari telegram (Mahendra, 2017). Hal ini serupa dengan Instagram, dengan menggunakan jaringan internet dapat mengunggah foto atau video sehingga informasi dapat diterima dengan cepat. Media pembelajaran yang berbasis Instagram memiliki kelebihan dari media yang lain dimana kelebihan dari media pembelajaran yang satu ini disertai dengan gambar atau ilustrasi yang membuatnya menjadi lebih menarik, mudah digunakan, tidak terbatas pengguna, serta bisa diakses kapanpun dan dimanapun. Selain itu, karena pada feed akun instagram hanya terdapat foto atau video akan membuat postingan foto ataupun video lebih mudah ditemukan daripada media sosial lainnya seperti *facebook* dan *twitter*. Dengan batasan durasi video di feed instagram yang tidak terlalu panjang seperti media sosial lain seperti *youtube* yang merupakan media sosial untuk mengupload video, tidak akan membuat peserta didik yang ingin belajar merasa bosan karena akan diupload beberapa postingan dengan durasi waktu yang tidak terlalu lama. Ditambah dengan fitur berkomentar dan memberi pesan, akan memberikan kesempatan kepada yang ingin bertanya langsung atau melakukan diskusi terutamanya peserta didik. Karena video bisa diputar berulang-ulang, penggunaan media sosial *Instagram* juga akan membuat peserta didik lebih mudah untuk memahami materi.

Beberapa penelitian sebelumnya juga menerangkan video pembelajaran atau media sosial dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran. Pertama penelitian oleh Irwandani & Juariyah (2016) dengan mengambil judul

Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Meme Komik Fisika Berbantuan Sosial Media *Instagram* Sebagai Alternatif Pembelajaran Tahun 2016. Hasil uji coba hanya dapat dilihat oleh orang-orang yang berpartisipasi di dalamnya, dalam hal ini pendidik. Mereka membutuhkan dan membutuhkan alat peraga ini di kelas, sesuai dengan umpan balik dari pengguna. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis *Instagram* pada Pokok Bahasan Integral Tak Tentu untuk SMA” demikian judul dua penelitian Yumarsa, Arcana dan Taufiq (2020). Video yang telah diujicobakan terbatas pada siswa kelas XI SMA Negeri 2 Bantul telah dianggap valid dan layak untuk diunggah di media sosial *instagram* secara umum.

Ditemukan bahwa penggunaan pembelajaran fisika dengan bantuan *Instagram* dapat meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa daripada dengan menggunakan metode konvensional, menurut penelitian Rohim dan Yulianti. Setelah penerapan pembelajaran dengan bantuan *Instagram*, 82,87 persen siswa mendapat nilai “Sangat Baik” pada post-test. Sehingga kinerja dan motivasi siswa dapat ditingkatkan melalui penggunaan pembelajaran dengan bantuan *Instagram*.

Berdasarkan paparan sebelumnya di atas, maka peneliti akan melakukan penelitian dengan mengambil judul “Pengembangan Video Pembelajaran Berbatuan Media Sosial *Instagram* pada Pelajaran Matematika SMP” dengan harapan dapat membantu peserta didik dari di kembangkannya media pembelajaran ini menciptakan rasa tertarik dan aktif dalam proses belajar matematika.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan uraian latar belakang di atas, maka bisa dirumuskan masalah di bawah ini:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media video pembelajaran berbantuan media sosial *Instagram* pada pelajaran matematika SMP sebagai alternatif pembelajaran?
2. Bagaimana validitas media video pembelajaran berbantuan media sosial *Instagram* pada pelajaran matematika SMP sebagai alternatif pembelajaran?
3. Bagaimana karakteristik video pembelajaran berbantuan media sosial *Instagram* pada pelajaran matematika SMP sebagai alternatif pembelajaran?

## 1.3 Tujuan dari Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui prosedur pengembangan media video pembelajaran berbantuan media sosial *Instagram* pada pelajaran matematika SMP sebagai alternatif pembelajaran.
2. Untuk mengetahui validitas media video pembelajaran berbantuan media sosial *Instagram* pada pelajaran matematika SMP sebagai alternatif pembelajaran.
3. Untuk mengetahui karakteristik video pembelajaran berbantuan media sosial *Instagram* pada pelajaran matematika SMP sebagai alternatif pembelajaran.

#### 1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dengan dilakukannya penelitian ini adalah seperti di bawah ini:

1. Bagi Peneliti

Memberikan pengalaman selaku mahasiswa calon guru untuk bisa mengembangkan media pembelajaran yang berupa video dalam pelajaran matematika.

2. Bagi Peserta Didik

Memfasilitasi peserta didik dalam proses belajar mandiri yang masih disesuaikan dengan kemampuan dan kecepatan masing-masing, serta dapat meningkatkan kualitas dan kompetensi bangsa Indonesia menjadi bangsa yang berkualitas.

3. Bagi Pendidik

Menjadi bahan pertimbangan serta masukan untuk penggunaan media video dalam proses pembelajaran di kelas.

#### 1.5 Keterbatasan dari Penelitian

Karena keterbatasan peneliti dalam melakukan pengontrolan dan pengendalian data, proses penelitian, maka penelitian ini akan dibatasi yaitu hanya pada:

1. Pengembangan video pembelajaran berbantuan media sosial *Instagram* sebagai alternatif pembelajaran pada pelajaran matematika di tingkat sekolah menengah pertama.

2. Materi yang dimuat dalam media yang dibuat adalah Sistem Persamaan Linear Dua Variabel (SPLDV)
3. Video pembelajaran ini bisa diakses selama ataupun di luar jam sekolah, yang menjadikannya sumber yang ideal untuk pembelajaran mandiri.
4. Handphone yang tergolong *smartphone* menjadi alat yang bisa digunakan untuk mengakses media.
5. Media video pembelajaran akan di unggah dalam media sosial Instagram dan tersedia secara online.

### 1.6 Penjelasan Istilah

Definisi istilah-istilah berikut diperlukan untuk menghindari kesalahpahaman tentang maknanya dalam tulisan ini:

#### 1. Media Video Pembelajaran

Kata Latin "medius" (perantara, tengah, pengantar) adalah akar kata media. Dalam konteks ini, istilah "media pembelajaran" mengacu pada setiap media yang membawa informasi atau informasi yang dimaksudkan untuk pembelajaran (Jannah, 2009). Media video pembelajaran menggabungkan aspek audio dan visual berupa video dalam satu media untuk keperluan belajar mengajar.

#### 2. *Instagram*

Di komputer atau perangkat seluler, *Instagram* adalah salah satu dari sekian banyak layanan media sosial yang tersedia melalui internet. Dua kata, *insta* dan *gram*, membentuk nama *Instagram*. Sesuai dengan namanya,

telegram dipakai untuk kirim pesan ke orang lain dengan cepat, dan kata "instagram" berasal dari kata "instan". (Mahendra, 2017).

