

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini akan dipaparkan sepuluh hal pokok, yaitu (1) latar belakang, (2) identifikasi masalah, (3) pembatasan masalah, (4) rumusan masalah, (5) tujuan penelitian pengembangan, (6) manfaat penelitian pengembangan, (7) spesifikasi produk yang diharapkan, (8) pentingnya pengembangan, (9) asumsi dan keterbatasan pengembangan, dan (10) definisi istilah.

1.1 Latar Belakang

Modernisasi teknologi menjadi salah satu sarana yang menjadi media pemicu cepatnya informasi yang disampaikan dan diterima oleh setiap orang sehingga tercapai tujuan Pendidikan secara lebih efektif dan efisien. Pada dasarnya pencapaian tujuan pendidikan melalui proses interaksi antara pendidik dan peserta didik yang menjadi lebih dominan, sehingga hubungan timbal balik yang terjadi antara pendidik dan peserta didik saling membantu dan harus saling mendukung. Pendidikan terdiri dari tahapan yang dilakukan manusia untuk mengubah sikap dan perilaku melalui pembelajaran. Sebagaimana di dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, bahwa peningkatan mutu pendidikan bertujuan untuk meningkatkan kualitas manusia Indonesia seutuhnya melalui hati, akal, rasa dan olah raga agar mampu berdaya saing dalam menghadapi tantangan global. Peran peserta didik pada kurikulum di Indonesia saat ini menjadi peran utama dalam kegiatan belajar mengajar serta mendapatkan informasi dan pengetahuan yang luas. Namun peran seorang pendidik dan pembimbing peserta

didik lebih penting. Karena pada dasarnya, kebutuhan utama dalam pembelajaran di zaman modern ini yaitu peran aktif dari siswa itu sendiri, yang dimana siswa dapat mencari, memahami, mengolah dan memaknai pengetahuan atau ilmu yang mereka dapatkan sendiri. Namun sangat disayangkan jika hanya mengandalkan keaktifan siswa saja, terlebih jika terdapat siswa yang pasif dalam pembelajaran, karena mereka akan cenderung bosan dan melupakan materi yang telah disampaikan.

Proses dalam membantu peserta didik untuk memahami dan menguasai sejumlah kemampuan, ilmu, dan keahlian yang diajarkan oleh pendidik merupakan kegiatan dalam pembelajaran. Bisa dikatakan bahwa pembelajaran tidak akan berjalan tanpa adanya pendidik, peserta didik dan juga materi pelajaran. Namun berbagai permasalahan muncul dalam proses pembelajaran, di antaranya ketika guru menyampaikan materi yang sulit dipahami siswa. Hal itu disebabkan karena terbatasnya media pembelajaran yang digunakan oleh guru tersebut. Perlu mengambil langkah-langkah untuk mengembangkan kualitas dalam proses pembelajaran, yaitu dengan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan Ibu Ni Luh Made Ayu Lisnawati Penatih, S.Pd pada tanggal 5 April 2022 di SMP Negeri 2 Tabanan, dapat disimpulkan bahwa masalah yang terjadi di lapangan adalah terkait motivasi siswa dalam pembelajaran PKN masih kurang dikarenakan adanya pandemi covid-19. Guru kelas juga menuturkan bahwa adanya penurunan minat belajar siswa dari tatap muka hingga pembelajaran daring, sehingga mengakibatkan penurunan hasil belajar siswa. Selain itu, banyak siswa yang kesulitan memahami materi karena jenuh dan sumber belajar yang kurang. Guru hanya memberikan tugas melalui

WhatsApp dan *Google Classroom*, namun siswa juga masih banyak yang telat mengumpulkan bahkan ada beberapa siswa yang sama sekali tidak mengumpulkan tugasnya. Pada masa peralihan saat ini (sekolah daring menjadi sekolah luring), guru berusaha untuk membangkitkan kembali motivasi siswa, namun karena keterbatasan kemampuan yang dimiliki oleh guru tersebut, pada akhirnya guru tersebut hanya kembali mengandalkan buku ajar dan metode ceramahnya saja.

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan di dalam kelas pada 5 April 2022, penulis mengamati pembelajaran pada kelas VIII. Dalam proses pembelajaran tersebut, guru menggunakan metode ceramah, diskusi serta penugasan. Dari 38 siswa dalam kelas tersebut, hanya 17 siswa yang terlihat aktif untuk menanggapi pertanyaan yang diberikan oleh guru, sedangkan sisanya belum mampu berpikir kritis seperti siswa yang lainnya. Dalam proses pembelajaran tersebut, guru hanya menggunakan media konvensional yaitu buku ajar saja. Hal ini tidak dapat dibiarkan, karena akan berpengaruh pada hasil belajar siswa yang kurang aktif bahkan akan berdampak buruk untuk ke depannya.

Azhar Arsyad (2011:49) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam *frame*, dimana *frame* demi *frame* diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Video merupakan salah satu jenis media audio visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Video menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Video tidak hanya dapat menyajikan materi pembelajaran

yang menarik, tetapi juga mengolahnya serta memberikan pertanyaan dan petunjuk dalam apa yang disebut video pembelajaran interaktif.

Berdasarkan pemaparan di atas, penulis mengembangkan video pembelajaran interaktif yang bertujuan untuk memudahkan guru dalam pembelajaran secara menyenangkan dimanapun dan kapanpun, sehingga lebih efektif dan efisien. Pengembangan video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PKN siswa kelas VIII di SMP Negeri 2 Tabanan ini juga memudahkan siswa agar dapat belajar secara mandiri serta membangkitkan motivasi siswa dalam belajar, sehingga siswa dapat mengatur waktu dan tempat yang dikehendaki dan pembelajaran dapat tercapai dengan maksimal.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut.

- a. Rendahnya hasil belajar PKN siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tabanan.
- b. Sumber belajar yang digunakan oleh guru masih kurang bervariasi.
- c. Kurangnya pemanfaatan media pembelajaran dan fasilitas sekolah, seperti komputer dan proyektor pada mata pelajaran PKN.
- d. Kurangnya media pembelajaran berbasis digital yang mampu membangkitkan motivasi belajar siswa.
- e. Media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar masih sebatas menggunakan media konvensional sehingga menyebabkan kurangnya minat belajar siswa.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka pembatasan masalah pada penelitian ini menitikberatkan pada pendidik atau guru yang masih belum bisa membuat atau memberikan bahan ajar yang menyenangkan dan mudah dipahami siswa saat pembelajaran sehingga video interaktif yang akan dikembangkan peneliti menjadi relevan.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, maka rumusan masalah yang akan diangkat adalah:

1. Bagaimanakah proses pengembangan video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PKN untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tabanan?
2. Bagaimanakah validitas video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PKN untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tabanan?
3. Bagaimanakah efektivitas penggunaan video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PKN untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tabanan?

1.5 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka penelitian ini diadakan dengan maksud tujuan guna mengetahui:

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PKN untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tabanan.

2. Untuk mengetahui hasil validitas video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PKN untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tabanan.
3. Untuk mengetahui efektivitas dari penggunaan video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran PKN untuk siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tabanan.

1.6 Manfaat Penelitian

Adapun berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikaji, terdapat manfaat penelitian yakni sebagai berikut.

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat: 1) Menjadi bahan acuan untuk menentukan bahan ajar dan media yang akan diajarkan untuk pembelajaran tingkat menengah khususnya pada mata pelajaran PKN, 2) Menambah wawasan dan ilmu pengetahuan mengenai video pembelajaran dalam pembelajaran PKN khususnya materi tentang Kebangkitan Nasional 1908 dalam Perjuangan Kemerdekaan Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Pengembangan video pembelajaran interaktif menggunakan *Edpuzzle* diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan penulis.

b. Bagi Guru

Video pembelajaran interaktif dengan menggunakan *Edpuzzle* diharapkan dapat memotivasi guru untuk selalu mengembangkan kreativitas dalam menggunakan media pembelajaran yang

relevan sehingga dapat menarik minat belajar siswa disertai suasana kelas yang menyenangkan.

c. Bagi Siswa

Siswa dapat mempelajari materi dengan menggunakan media pembelajaran yang baru, sehingga dapat termotivasi untuk belajar lebih maksimal serta dapat meningkatkan hasil belajar siswa khususnya mata pelajaran PKN.

d. Bagi Sekolah

Menambah referensi pengembangan video pembelajaran interaktif dengan Edpuzzle sehingga pihak sekolah dapat memberikan wawasan dalam mengembangkan lingkungan belajar.

1.7 Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Pengembangan video pembelajaran interaktif menggunakan *Edpuzzle* materi Kebangkitan Nasional 1908 mata pelajaran PKN di dalamnya akan didesain dan memuat beberapa aspek yaitu kompetensi dasar, animasi, materi dan soal evaluasi. Kompetensi dasar berisi kompetensi yang berkaitan dengan materi. Materi dalam media pembelajaran ini berisi uraian materi berupa video pembelajaran interaktif. Soal evaluasi pada video pembelajaran interaktif ini berupa pilihan ganda sebanyak 10 soal. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan video pembelajaran interaktif yaitu *Animaker* dan *Edpuzzle*.

1.8 Pentingnya Pengembangan

Media pembelajaran merupakan salah satu unsur penting dalam kegiatan belajar mengajar. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran dan berfungsi untuk membantu guru dalam meningkatkan motivasi siswa dan dapat memacu siswa untuk lebih aktif dalam mengikuti pelajaran. Oleh karena itu, pengembangan video pembelajaran interaktif ini merupakan salah satu alternatif sumber belajar siswa dalam membantu kegiatan belajar siswa pada mata pelajaran PKN, yaitu:

1. Dengan menggunakan video pembelajaran interaktif ini, diharapkan dapat merangsang dan menarik perhatian siswa dalam mengikuti pelajaran PKN.
2. Dengan menggunakan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran, penyampaian materi akan lebih menarik, menyenangkan, interaktif, dan tidak dibatasi dengan ruang dan waktu.

1.9 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Pengembangan video pembelajaran interaktif ini didasarkan pada asumsi sebagai berikut:

1. Sebagian besar guru SMP Negeri 2 Tabanan mempunyai kemampuan mengoperasikan komputer/laptop. Hal ini merupakan modal utama untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif.
2. Dapat menjadikan semangat siswa dalam memahami materi dan mengerjakan soal evaluasi yang memberikan kesan tidak monoton.

3. Konten video pembelajaran interaktif dikembangkan berdasarkan data hasil observasi dan wawancara.

Adapun keterbatasan dalam pengembangan video pembelajaran interaktif ini yaitu:

1. Pengembangan video pembelajaran interaktif ini hanya terbatas pada materi Kebangkitan Nasional 1908 mata pelajaran PKN kelas VIII SMP;
2. Pengembangan video pembelajaran interaktif ini berdasarkan kebutuhan dan karakteristik siswa kelas VIII SMP Negeri 2 Tabanan.

1.10 Definisi Istilah

Untuk mempermudah pemahaman dan menghindari adanya kesalahpahaman terhadap istilah-istilah penting yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu adanya penjelasan yang berkaitan dengan variabel-variabel dalam penelitian ini, di antaranya:

1. Pengembangan adalah sistem pembelajaran yang mendukung proses belajar siswa, yang meliputi rangkaian peristiwa yang ditujukan untuk mempengaruhi dan mendukung terwujudnya proses belajar internal atau usaha untuk secara sadar menciptakan kondisi bagi tercapainya tujuan belajar.
2. Video adalah alat yang dapat digunakan untuk menyajikan informasi, mengimplementasikan proses, menjelaskan konsep yang kompleks, mengajarkan keterampilan, mempersingkat atau memperlambat waktu, dan mempengaruhi sikap.