

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Pendidikan merupakan sebuah proses seseorang untuk memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. Pendidikan berlangsung sebagai sebuah sistem pendidikan yang di dalamnya terdapat rangkaian proses pembelajaran di mana peserta didik dapat mengembangkan potensi yang dimiliki dan membentuk karakter atau tingkah laku menjadi lebih baik. Sistem Pendidikan di Indonesia telah dirumuskan dalam Undang Undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional dalam pasal 1 yang menyebutkan pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.

Pendidikan berlangsung baik secara informal dan nonformal dengan memanfaatkan fasilitas teknologi informasi dari yang sederhana sampai dengan yang canggih (Wanti Firdiana 2021:01). Pemanfaatan teknologi informasi berdampak positif terhadap dunia pendidikan. Dengan kemudahan mengakses pembelajaran belajar pun menjadi lebih variatif dan menyenangkan. Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi adalah jawaban dalam mengimbangi arus globalisasi pendidikan dalam bersaing meningkatkan mutu pendidikan.

Teknologi pendidikan yang digunakan dengan benar dapat meningkatkan kualitas pendidikan yang baik dengan cara membuka akses lebar-lebar terhadap ilmu pengetahuan dan ilmu teknologi yang dibutuhkan dalam proses pembelajaran. Ada tiga keterampilan utama pada era perkembangan teknologi yang dikembangkan dalam pendidikan. Pertama adalah keterampilan berinovasi belajar, kedua adalah keterampilan dalam menguasai informasi, media, dan teknologi, dan

kemampuan ketiga adalah keterampilan kehidupan dan berkarir (Bella Lidian Fitri 2021:01).

Dalam kamus bahasa Indonesia kata “inovasi” adalah pengenalan hal-hal yang baru atau pembaharuan. Sedangkan menurut UU No.18 tahun 2002 inovasi adalah kegiatan penelitian, pengembangan, dan/ atau perekayasaan yang bertujuan mengembangkan penerapan peraktis nilai dan konteks ilmu pengetahuan yang baru, atau cara baru untuk menerapkan ilmu pengetahuan dan teknologi yang telah ada ke dalam produk atau proses produksi. Pembelajaran inovatif merupakan pembelajaran yang memberikan kesempatan pada peserta didik untuk membangun pengetahuan itu sendiri atau secara mandiri (Risda Septia Wardhani 2019:05). Pemanfaatan teknologi yang dijadikan sebagai media yang membantu penyajian sebuah bahan ajar, dapat menciptakan suasana baru dalam prosesnya, serta mempermudah kelangsungan proses belajar dan mengajar (Al mutharah 2020:188). Dalam mewujudkan pembelajaran inovasi diperlukan adanya media pembelajaran sebagai penunjang penyampain materi dengan menarik. Banyak media pembelajaran yang telah dikembang salah satunya adalah video pembelajaran yang sedang marak digunakan saat ini yang membantu guru atau pendidik dalam menyampaikan materi pelajaran dengan menarik dan variatif juga menyenangkan.

Video pembelajaran digunakan untuk meningkatkan pencapaian tujuan pembelajaran. Video pembelajaran yang dikemas menyajikan pelajaran yang menarik minat belajar siswa sehingga belajar akan lebih menyenangkan. Video pembelajaran berdampak positif terhadap pembelajaran siswa yang menyajikan gambaran konsep materi berupa kombinasi visual (gambar) dan audio (suara) untuk membangun ketertarikan terhadap materi yang diajarkan. Video pembelajaran merupakan jalan alternatif yang dimanfaatkan dalam menunjang pembelajaran saat ini.

Andrew Fernando Pakpahan (2020:155) Diantara kelebihan media video diantara lain: (1) sangat membantu tenaga pengajar dalam mencapai efektifitas pembelajaran khususnya pada mata pelajaran praktek; (2) memaksimalkan pencapaian tujuan pembelajaran dalam waktu singkat; (3) dapat merangsang minat belajar peserta didik untuk lebih mandiri; (4) peserta didik dapat berdiskusi atau

minta penjelasan kepada teman; (5) peserta didik dapat belajar untuk lebih berkonsentrasi; (6) daya nalar peserta didik lebih terfokus dan lebih kompeten; (7) peserta didik menjadi aktif dan termotivasi untuk mempraktekkan latihan-latihan; (8) peserta didik dapat menayangkannya dirumah karena materi sudah terformat film atau VCD; (9) memenuhi kebutuhan kemajuan zaman pendidikan; (10) memberikan daya pemahaman keterampilan lebih terstruktur;. Dengan media teknologi ini akan membantu guru dalam menyampaikan materi dengan mudah sesuai tujuan pembelajaran. Kemampuan dari video interaktif mengemas pembelajarn menjadi lebih menarik sehingga pantas untuk diterapkan di sekolah-sekolah dalam menunjang pendidikan yang berkualitas.

Terlebih saat dinyatakan adanya Corona Virus Disease atau Covid-19 sebagai pandemi yang mewabah hampir seluruh negara di dunia. Dampak dari Pandemi Covid-19 menyebabkan berbagai sektor bidang terganggu terutama dalam bidang pendidikan banyak mengalami gangguan secara signifikan. Banyak cara yang dilakukan oleh pemerintah di Indonesia untuk mencegah penyebarannya yaitu salah satunya melalui Surat Edaran Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) No 4 tahun 2020 tentang pelaksanaan kebijakan pendidikan dalam masa darurat penyebaran Corona Virus Disease (Covid-19). Melalui surat edaran tersebut pihak kemendikbud memberikan instruksi untuk menyelenggarakan pembelajaran jarak jauh dan menyarankan peserta didik belajar dari rumah masing-masing. Maka dari itu sekolah-sekolah mulai menerapkan pembelajaran daring.

Pembelajaran daring (online) didefinisikan sebagai pengalaman transfer pengetahuan menggunakan video, audio, komunikasi teks, gambar dan perangkat lunak (Basilaila & Kvavadze 2020). Pembelajaran daring merupakan salah satu upaya yang dilakukan saat ini di era pandemi Covid\_19 (Almuthaharah 2020:02). Keadaan ini menuntut guru dan peserta didik untuk beradaptasi dengan kebiasaan baru. Kesulitan pendidik untuk penyampaian materi tentunya menjadi salah satu alasan untuk menggunakan media video pembelajaran. Belajar mandiri menjadi pembelajaran yang berorientasi pada siswa sehingga siswa semakin merasa senang untuk belajar sendiri. Pembelajaran yang berorientasi pada siswa sangat diperlukan pada masa pandemic covid-19 ini. Oleh karena itu, guru perlu

meningkatkan keterampilan mengajarnya dengan memanfaatkan media secara daring.

Berdasarkan wawancara pra observasi penelitian dengan kepala madrasah MTs N 1 Mempawah. Ibu Rusmawati M.Pd. menyatakan MTs N 1 Mempawah merupakan lembaga pendidikan yang juga merasakan dampak dari Covid-19. Sekolah ini telah menerapkan pembelajaran daring sebagai solusi dari adanya kebijakan pemerintah belajar dirumah masing-masing. Seluruh peserta didik dan guru telah menggunakan handphone sebagai pembelajaran daring selama pandemi berlangsung. Kebijakan kepala sekolah juga kerap kali dilakukan penguatan sebagai motivasi guru dalam menjalankan proses pembelajaran daring di masa pandemi.

Pembelajaran dikelas menggunakan media whatsapp group, class room, google foam, zoom meeting dan media video pembelajaran. Namun media yang digunakan tersebut masih cenderung pasif dalam pembelajaran sehingga guru pun kesulitan dalam memonitoring pembelajaran siswa yang menyebabkan ketidak efektifan dalam konsistensi pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan suatu media pembelajaran yang memiliki fitur yang terdapat pemantauan belajar peserta didik dan mencegah pelajaran yang diberikan terlewat (prevent skipping) agar pelajaran yang diberikan benar-benar sudah disampaikan dan diterima oleh peserta didik. Salah satu platform yang memiliki fitur tersebut adalah Edpuzzle. Edpuzzle membuat kegiatan menonton video pembelajaran menjadi lebih variatif dan interaktif dalam pembelajaran. Peserta didik dapat lebih fokus dengan menonton video pembelajaran dan dapat menjawab pertanyaan-pertanyaan yang muncul. Video juga akan otomatis berhenti jika peserta didik beralih tab atau jendela pencarian google. Hal ini dapat menjaga fokus peserta didik saat menerima video pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran video interaktif ini diterapkan dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial yang merupakan mata pelajaran yang sangat kompleks, di mana siswa harus mempelajari sekaligus empat materi pelajaran yaitu geografi, ekonomi, sejarah, dan sosiologi. Pelajaran yang dirasa berat itu, menjadikan pertimbangan dalam pengembangan media pembelajaran yang tepat dan efektif, sehingga pembelajaran tersebut lebih mengenai dan mudah dipahami peserta didik.

Ilmu Pengetahuan Sosial juga merupakan mata pelajaran terpadu, yang membutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang variatif, agar peserta didik dapat mencapai tujuan yang baik dan menambah keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, dalam bermasyarakat perlu berinteraksi berhubungan dengan antarteman, kelompok dan masyarakat. Oleh karena itu, supaya dalam kegiatan pembelajaran lebih mengena, serta menarik agar peserta didik tidak bosan dalam, peneliti mencoba memanfaatkan teknologi dengan menggunakan video pembelajaran interaktif.

Dengan pengembangan media pembelajaran video interaktif ini diharapkan peserta didik lebih mudah memahami pelajaran yang disampaikan oleh guru dalam mencapai ketuntasan belajar serta membantu guru dalam pemanfaatan pembelajaran daring di masa pandemic covid 19.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah di paparkan, masalah umum dari penelitian ini adalah “ pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif“. Untuk mengarahkan penelitian ini, maka sub-sub permasalahan akan di bagi menjadi beberapa sub masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan media pembelajaran berbasis video interaktif di sekolah MTs N 1 Mempawah di kelas VIII ?
2. Bagaimana kelayakan produk media pembelajaran video interaktif pada pelajaran Ilmu pengetahuan Sosial di kelas VIII MTs N 1 Mempawah?
3. Bagaimana respon siswa setelah di implementasikan media pembelajaran berbasis video interaktif di MTs N 1 Mempawah?

### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran berbasis video interaktif. Pengembangan yang di maksud dalam hal ini adalah dengan tujuan khusus untuk :

1. Pengembangan media pembelajaran video interaktif di MTs N 1 Mempawah.
2. Mengetahui kelayakan produk media pembelajaran video interaktif di kelas VIII pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di sekolah MTs N 1 Mempawah.
3. Mengetahui respon siswa terhadap media pembelajaran video interaktif pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial di MTs N 1 Mempawah.

### **D. Manfaat Penelitian**

#### 1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis mengenai pengembangan media pembelajaran berbasis android, dalam upaya mempermudah siswa untuk belajar.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

- 1) Membantu guru dalam melaksanakan pembelajaran daring secara inovatif, dan kreatif.
- 2) Guru termotivasi untuk mengembangkan Media Pembelajaran
- 3) Guru dapat berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran

##### b. Bagi Siswa

- 1) Siswa dapat melakukan pembelajaran di mana pun dan kapan pun jika dimanfaatkan secara optimal
- 2) Siswa dapat belajar secara teori dan praktik.

##### c. Bagi sekolah

- 1) Tersedianya media pembelajaran yang inovatif, dan kreatif baik dari segi teori maupun praktik.
- 2) Mendukung pengembangan media pembelajaran di lingkungan sekolah.

## **E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan**

Penelitian ini mengembangkan produk dalam bentuk media pembelajaran berupa format video pembelajaran interaktif dimana dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menunjang proses pembelajaran yang menarik dan variatif. Video pembelajaran interaktif direncanakan akan dikembangkan menggunakan aplikasi *Wondershare filmora*, dan *edpuzzle*. Dimana aplikasi *Wondershare filmora* menjadi aplikasi dalam mengediting video yang telah dibuat dan *edpuzzle* sebagai penambahan soal-soal interaktif dengan produk akhir berbentuk video interaktif.

Adapun spesifikasi produk yang peneliti gunakan untuk membuat video interaktif ini antara lain menggunakan:

1. Komputer/laptop
  - a. Sistem Operasi Windows 7,8,& 10 (32 & 64 bit)
  - b. Prosesor, intel i3 atau AMD yang setara , 2 GHz atau di atasnya
  - c. RAM minimal 4 GB
  - d. Hard Disk space :2 GB
  - e. Resolusi layar :1366x768
2. Perangkat lunak yang digunakan dalam pengembangan media pembelajaran video interaktif yaitu:
  - a. *Wondershare filmora*
  - b. *Google Chrome*
  - b. *Edpuzzle*

## **F . Definisi Operasional**

Definisi operasional digunakan untuk memperjelas dan mempertegas makna yang dimaksud oleh peneliti untuk menghindari kesalahan persepsi tentang istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian.

Adapun definisi operasional dalam batasan-batasan yang berkaitan dengan kajian penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan segala bentuk perangsang dan alat yang disediakan pendidik untuk mendorong siswa belajar secara cepat, tepat, mudah, benar dan tidak terjadi verbalisme.

2. Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS)

IPS merupakan mata pelajaran terpadu, yang membutuhkan suatu pendekatan pembelajaran yang lepas, agar peserta didik dapat mencapai tujuan dan menambah keaktifan siswa dalam kegiatan pembelajaran. IPS merupakan salah satu mata pelajaran yang sangat dekat dengan kehidupan peserta didik sehari-hari, dalam bermasyarakat perlu berinteraksi berhubungan dengan antarteman, kelompok dan masyarakat.

3. Video interaktif

Video pembelajaran merupakan media atau alat bantu yang menyajikan audio/visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pelajaran.