

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) mengalami perkembangan yang sangat pesat. Pesatnya perkembangan TIK menjadikan internet sebagai alat komunikasi utama yang sangat diminati oleh masyarakat. Hal inilah yang melatar belakangi perubahan teknologi komunikasi dari konvensional menjadi modern dan serba digital. Perkembangan penggunaan media internet sebagai sarana komunikasi ini pun menjadi semakin pesat setelah internet mulai dapat diakses melalui telephone seluler dan bahkan kemudian muncul istilah telepon cerdas (smartphone). Dengan hadirnya Smartphone, fasilitas yang disediakan dalam berkomunikasi pun semakin beraneka macam, mulai dari sms, mms, chatting, email, browsing serta fasilitas sosial media.

Media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Pada intinya, dengan sosial media dapat dilakukan berbagai aktifitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual. Sosial media diawali dari tiga hal, yaitu Sharing, Collaborating dan Connecting (Puntoadi, 2011). sosial media adalah platform digital yang memfasilitasi penggunaanya untuk saling berkomunikasi atau membagikan konten berupa tulisan, foto, video, dan merupakan platform digital yang menyediakan fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial bagi setiap penggunaanya.

Permasalahan era teknologi digital berdampak pada perilaku para siswa, oleh karenanya perlu diperhatikan dan dipertimbangkan kondisi lingkungan internal maupun eksternal yang dilihat dari beberapa aspek yaitu Teknologi internet membantu siswa dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini biasanya pelajar menggunakan e-learning, atau elektronik book. Dalam hal ini biasanya masyarakat menggunakan jejaring sosial seperti facebook, twitter. Teknologi membantu siswa mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Seperti materi pembelajaran, video pembelajaran, dan sumber belajar lainnya yang tentunya dapat di buka di mana pun dan kapan pun. Adapun Kelemahan era teknologi digital Banyak yang menyalah gunakan situs-situs internet. Jelas sekali di mana isi dalam teknologi pencari itu tidak dibatasi oleh usia, jenis kelamin, yang terkadang dimanfaatkan orang untuk yang membuka situs pornografi yang tidak disaring, akibatnya dapat diakses oleh semua orang. Dapat mengganggu kesehatan, antara lain seperti radiasi, dan bila menggunakan komputer terlalu dekat maka bisa merusak mata. Terjadi ketergantungan. Biasanya masyarakat akan menjadi malas, karena apapun kebutuhan yang dibutuhkan masyarakat semua ada di internet, untuk belanja pun bisa belanja online. Kejahatan dunia maya. Banyak orang yang tidak bertanggung jawab dalam melakukan penyusupan ke dalam arsip-arsip dunia maya yang sifatnya rahasia.

Teknologi di dalam perkembangannya, tentu membawa perubahan dalam kehidupan sehari-hari, termasuk perubahan di bidang pendidikan. Ada beberapa perdebatan terkait dengan dengan penggunaan teknologi di dalam pendidikan. Pertama, teknologi dapat meningkatkan pembelajaran. Salah satu penggunaan teknologi dalam pembelajaran adalah sebagai media pembelajaran, seperti multimedia interaktif. Multimedia interaktif adalah suatu media yang terdiri gambar, suara, dan bahan-bahan video yang disajikan di bawah kontrol komputer untuk peserta didik, sehingga peserta didik tidak hanya melihat gambar dan mendengar suara tetapi juga membuat respon aktif.

Respon tersebut mempengaruhi kecepatan dan urutan penyajian materi pembelajaran. Penggunaan multimedia interaktif dapat meningkatkan pembelajaran yang ditandai dengan meningkatnya hasil belajar siswa. Namun, di sisi lain bila penggunaan teknologi tidak sesuai dengan yang dibutuhkan di dalam pembelajaran, atau tidak adanya kontrol guru dalam penggunaan teknologi selama pembelajaran, maka teknologi tersebut dapat menjadi bumerang.

YouTube adalah sebuah situs web video sharing (berbagi video) yang populer dimana para pengguna dapat memuat, menonton, dan berbagi klip video secara gratis. Didirikan pada bulan februari 2005 oleh 3 orang mantan karyawan PayPal, yaitu Chad Hurley, Steve Chen dan Jawed Karim. Umumnya video-video di YouTube adalah video klip film, TV, serta video buatan para penggunanya sendiri dengan adanya youtube kemudahan akses yang akan digunakan oleh siswa atau masyarakat lainnya. Sehingga youtube dijadikan salah satu media pembelajaran yang akan diakses. Video-video yang berkaitan dengan pendidikan juga banyak ditemui di youtube Sehingga dengan adanya tayangan-tayangan yang berkaitan pendidikan pada youtube tentunya sangat membantu proses pendidikan sehingga siswa akan lebih mudah dalam meningkatkan motivasi belajarnya dikarenakan dalam pemanfaatan video animasi sebagai media pembelajaran akan memanfaatkan dua indra sekaligus yaitu indra penglihatan dan indra pendengaran.

Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan di SMP Negeri 3 Sungai Raya ditemukan informasi bahwa saat proses pembelajaran khususnya pelajaran Teknologi Informasi dan Komputer (TIK), siswa belajar diruangan lab.komputer dengan akses internet yang tersedia disekolah, guru mengarahkan siswa untuk menyalakan komputer dan membuka aplikasi youtube terkait materi pembelajaran yang akan dijelaskan. Guru menggunakan aplikasi youtube sebagai media pembelajaran disetiap materi materi yang akan dijelaskan, mengingat jaringan youtube yang sangat luas

maka saat proses pembelajaran berlangsung guru harus tetap mengawasi siswa agar tidak mengakses konten lain selain konten pembelajaran yang sedang berlangsung dan juga agar siswa tidak menyalah gunakan jam pelajaran yang diberikan. Pengawasan dalam proses pembelajaran memang sudah seharusnya dilakukan agar siswa tidak membuka konten-konten yang dapat berdampak negatif bagi siswa, dengan digunakannya aplikasi youtube sebagai media pembelajaran tentunya akan membuat siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran dimana siswa mendapatkan gambaran langsung terkait materi yang sedang diajarkan kemudian siswa juga akan terdorong untuk mencari sumber belajar lainnya.

Penelitian yang dilakukan oleh Ifadah (2020) yang berjudul Pengaruh penggunaan Media Sosial Youtube Terhadap Perilaku Positif Siswa Kelas 5 di MI Nurul Iman Kebonsari Madiun, menghasilkan bahwa penggunaan media sosial youtube siswa dapat dikatakan baik. Hal ini diperoleh dari hasil angket siswa dengan rincian 78,6% dengan frekuensi 22 dari 32 responden dalam kategori sedang (baik) sedangkan perilaku positif siswa kelas 5 di MI Nurul Iman dapat dikatakan sedang (baik).

Berdasarkan latar belakang diatas tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi youtube dan bagaimana dampak penggunaan media pembelajaran berbasis aplikasi youtube. Penelitian yang akan dilakukan dengan judul “Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Berbasis Video Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya”.

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan maka masalah umum dalam penelitian ini adalah “Bagaimana dampak penggunaan media sosial berbasis video pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya. Adapun sub-sub masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan media sosial berbasis video pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya?
2. Bagaimana dampak penggunaan media sosial berbasis video pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya?
3. Bagaimana hasil dari penggunaan media sosial berbasis video pada mata pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya?

C. TUJUAN PENELITIAN

Secara umum, tujuan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dampak penggunaan media sosial berbasis video pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Untuk mengetahui bagaimana penggunaan media sosial berbasis video pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya.
2. Untuk mengetahui bagaimana dampak penggunaan media sosial berbasis video pada mata pelajaran TIK kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya.

D. MANFAAT PENELITIAN

Sebagaimana yang telah diungkapkan diatas bahwa penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis:

1. Manfaat Teoritis
Secara teoritis penelitian ini dapat dijadikan sebagai sumber rujukan atau referensi keilmuan dalam bidang pendidikan, khususnya dalam bidang pendidikan kesetaraan pengetahuan tentang “Analisis Dampak

Penggunaan Media Sosial Berbasis Video Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya”

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Lembaga

Diharapkan dapat dijadikan sebagai kajian dalam meningkatkan pengetahuan, pemahaman dan wawasan tentang dalam mengoptimalkan fungsi Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Berbasis Video Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya

b. Bagi Peneliti

Dapat memperoleh wawasan dalam bidang pendidikan dan mengetahui latar belakang serta diharapkan dapat menjadi bahan kajian atau bahan referensi bagi pihak yang berminat untuk meneliti lebih lanjut terhadap aspek yang sama namun dalam kajian yang berbeda untuk Analisis Dampak Penggunaan Media Sosial Berbasis Video Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya.

E. RUANG LINGKUP PENELITIAN

Supaya pembahasan penelitian tetap terfokus pada apa yang menjadi pengamatan dalam penelitian, maka perlu diberikan batasan atau ruang lingkup penelitian yang meliputi :

1. Variable Penelitian

Menurut Sugiyono (2018:60) “variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya”. Variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah variabel tunggal. Adapun pengertian “variabel tunggal adalah himpunan sejumlah gejala yang memiliki

berbagai aspek atau kondisi didalamnya yang berfungsi mendominasi dalam kondisi atau masalah tanpa dihubungkan dengan lainnya” (Hadari Nawawi, 1996:58). Berdasarkan pendapat diatas, dapat disimpulkan variabel penelitian adalah suatu yang hendak diamati dan diambil datanya. Di samping itu variabel penelitian sering juga dinyatakan sebagai faktor-faktor yang berperan dalam peristiwa atau gejala yang akan diteliti. Variabel dalam penelitian ini adalah variabel tunggal yaitu Analisis Dampak Penggunaan Media Pembelajaran Berbasis Aplikasi Youtube Pada Mata Pelajaran TIK Kelas VII SMP Negeri 3 Sungai Raya.

Penggunaan variabel tunggal bertujuan untuk memudahkan peneliti dalam merumuskan objek atau inti penelitian yang hanya terdiri dari satu objek penelitian.

2. Definisi Operasional

Definisi secara operasional mengenai variabel dalam penelitian perlu diberikan agar tidak terjadi silang pendapat dalam memahami makna dari penelitian ini. Adapun yang perlu diberikan definisi operasional adalah Untuk memahami istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional terhadap istilah yang digunakan di dalam kegiatan penelitian, yaitu sebagai berikut :

a. Analisis

Analisis adalah aktivitas yang terdiri dari serangkaian kegiatan seperti; mengurai, membedakan, dan memilah sesuatu untuk dikelompokkan kembali menurut kriteria tertentu dan kemudian dicari kaitannya lalu ditafsirkan maknanya. Menurut Dwi Prastowo Darminto, pengertian analisis adalah penguraian suatu pokok atas berbagai bagiannya dan penelaahan bagian itu sendiri, serta hubungan antar bagian untuk memperoleh pengertian yang tepat dan pemahaman arti keseluruhan.

b. Dampak

Pengertian dampak menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah benturan, pengaruh yang mendatangkan akibat baik positif maupun negatif. Pengaruh adalah daya yang ada dan timbul dari sesuatu (orang, benda) yang ikut membentuk watak, kepercayaan atau perbuatan seseorang. Pengaruh adalah suatu keadaan dimana ada hubungan timbal balik atau hubungan sebab akibat antara apa yang mempengaruhi dengan apa yang dipengaruhi.

c. Penggunaan Media

Media memiliki pengertian yang sangat luas, yaitu termasuk manusia, materi atau kajian yang membangun suatu kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Media pembelajaran mencakup semua sumber yang diperlukan untuk melakukan komunikasi dalam pembelajaran, sehingga bentuknya bisa berupa perangkat keras (hardware), seperti computer, TV, projector, dan perangkat lunak (software) yang digunakan pada perangkat keras itu. Media pembelajaran juga adalah alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun diluar kelas, dapat dijelaskan bahwa media pembelajaran adalah komponen sumber belajar dapat membangun siswa untuk belajar.

d. Media Sosial

Media Sosial Merupakan platform digital yang memfasilitasi penggunaanya untuk saling bersosial, baik itu berkomunikasi atau membagikan konten berupa tulisan, foto dan video. Segala konten yang dibagikan tersebut akan terbuka untuk publik secara realtime. Hal tersebut karena media sosial adalah aplikasi yang dibantu internet, sehingga selama pengguna tersambung dengan koneksi internet yang baik maka proses penyebaran konten bisa dilakukan pada saat itu juga. Penggunaan media sosial dapat memicu kualitas

pelajar yakni dengan memanfaatkan segala kemudahan berkomunikasi dan berbagi informasi yang dimiliki media tersebut untuk proses pendidikan atau pembelajaran. Lebih efektif, efisien, dan percepatan informasi secara menyeluruh.

Beberapa media sosial yang dapat berperan dalam dunia pendidikan yang mampu memicu kualitas pelajar, diantaranya adalah Facebook, Twitter, Blog, dan Youtube, WhatsApp, dan media sosial lainnya. Kualitas pelajar bisa menjadi lebih baik saat memanfaatkan media sosial semaksimal mungkin, dengan cara meminimalisir dampak negatifnya. Facebook dan Twitter adalah jejaring sosial yang banyak digunakan oleh para pelajar, sistem pertemanan dan pertukaran informasi yang sangat mudah dilakukan di situs inilah yang menyebabkan banyaknya pelajar yang memiliki akun tersebut

Youtube merupakan salah satu dari banyaknya bentuk media sosial berbasis video yang mulai terkenal sejak 5 tahun terakhir. Media sosial youtube adalah media sosial sebagai tempat untuk menampilkan video agar dilihat oleh orang banyak. Youtube adalah sebuah portal website yang menyediakan layanan video sharing. Media sosial berbasis video yang paling sering diakses di smartphone adalah youtube. Mulai dari berita, komedi, klip musik terbaru, semua itu dapat di temui dengan mudah di media sosial youtube. Situs youtube juga menyediakan berbagai informasi berupa video. Youtube ditujukan bagi mereka yang ingin mendapatkan informasi dalam bentuk video. Selain mendapatkan video, pengguna situs ini juga dapat mengunggah video mereka ke youtube serta mereka bisa membagikannya ke seluruh dunia.

e. Media Video

Media video pembelajaran merupakan perantara untuk dapat memperlihatkan objek secara nyata untuk memahami siswa (Elkana Linggasari, 2021:1). Salah satu media pembelajaran yang dapat mengaktifkan fungsi indera adalah media video pembelajaran (Marfi ario, 2019:3), Media audio visual atau media video merupakan sarana yang bisa digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Media audio visual terdapat dua unsur yaitu suara dan gambar. Adanya unsur suara diharapkan siswa dapat memahami pembelajaran melalui pendengaran, sedangkan gambar memungkinkan penciptaan pesan belajar melalui bentuk visualisasi. Permasalahan.