

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan salah satu kunci utama dalam mendorong kemajuan suatu bangsa. Perubahan pada suatu negara yang mengarah pada kemajuan perlu didukung dengan kemajuan pendidikannya. Dalam meningkatkan taraf hidup masyarakat, pendidikan sangat dibutuhkan untuk melakukan perubahan dalam pola pikir. Pola pikir yang berkembang ini akan membantu suatu negara untuk siap menghadapi berbagai tantangan global di masa depan.

Tinggi atau rendahnya kualitas sumber daya manusia suatu bangsa ditentukan pula oleh kualitas pendidikannya. Hal ini menunjukkan bahwa kualitas pendidikan yang baik merupakan unsur penting yang menunjukkan corak peradaban suatu bangsa yang dapat dilihat dari sumber daya manusianya. (Utomo & Ratnawati, 2018)

Dalam mengembangkan sumber daya manusia yang berkualitas, maka pendidikan merupakan investasi penting dalam proses mewujudkannya. Pendidikan secara umum bertujuan untuk mengembangkan potensi/keahlian, memiliki spiritualisme yang tinggi, memiliki kontrol diri yang baik, meningkatkan kecerdasan, berakhlak baik, serta mampu menyesuaikan peran dalam kehidupan masyarakat dengan suatu usaha yang terencana dan terstruktur dalam mewujudkan pembelajaran yang baik bagi peserta didik. (Fakhriyah, -, & Roysa, 2016)

Pendidikan dilaksanakan melalui suatu proses yang dinamakan proses pembelajaran. Dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1, dijelaskan bahwa pelaksanaan pembelajaran hendaknya memberikan ruang yang cukup inisiatif, mengasah kreativitas, serta mampu meningkatkan kemandirian yang sejalan dengan minat dan bakat serta pertumbuhan fisik dan psikologi siswa atau peserta didik sehingga dalam penyelenggaraannya, kegiatan pembelajaran harus dilaksanakan secara berkaitan, inspiratif, memiliki unsur menantang dan mampu

meningkatkan motivasi peserta didik. (Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan Pasal 19 ayat 1, 2005)

Munculnya wabah Covid-19, mengakibatkan munculnya kendala di seluruh aspek kehidupan khususnya bagi kesehatan manusia. Dampak yang luar biasa dirasakan juga dalam dunia pendidikan terutama bagi pihak guru sebagai pengajar, peserta didik dan orang tua murid dan seluruh perangkat sekolah. Selain itu, universitas di berbagai belahan dunia juga ditutup untuk mencegah penularan virus ini. (Fredy, Prihandoko, & Anggawirya, 2020)

Di Indonesia bahkan seluruh dunia dihebohkan dengan munculnya virus corona/coronavirus (Covid-19). Kasus Coronavirus pertama kali ditemukan muncul di kota Wuhan, China pada akhir Desember tahun lalu (2019) dan menyebar di Indonesia mulai awal tahun 2020. Hal ini menyebabkan banyak negara menerapkan kebijakan untuk memberlakukan *lockdown*. Dalam rangka mencegah penyebaran virus corona di Indonesia, pemerintah memberlakukan sistem PSBB, PSBB itu sendiri adalah singkatan dari “Pembatasan Sosial Berskala Besar”. Hal ini diberlakukan dengan tujuan supaya semua masyarakat Indonesia dapat bisa menjaga jarak dan mengurangi aktivitas di rumah. (Sari, Ria Puspita, Nabila Bunnanditya Tusyantari, 2021)

Upaya lain yang dilakukan untuk memutus penyebaran Covid-19 yaitu, ribuan sekolah di berbagai negara termasuk di Indonesia ditutup dan tidak menyelenggarakan pembelajaran secara langsung. UNESCO menyetujui pelaksanaan pembelajaran menggunakan media online. Hal ini bertujuan supaya siswa dan guru dapat melakukan kegiatan belajar mengajar dimanapun mereka berada. Perubahan pada system pembelajaran ini membuat guru memiliki peran yang krusial, karena mereka harus mengendalikan proses pembelajaran. Dengan menerapkan pembelajaran daring ini menunjukkan bahwa revolusi inndustri 4.0 dengan penggunaan media digital dapat membatu mewujudkan penyelenggaraan pembelajaran secara *online*. (Satrianingrum & Prasetyo, 2020)

Dalam UU Nomor 20 Tahun 2003 Pasal 1 mengenai sistem pendidikan nasional, dapat disimpulkan bahwa pendidikan jarak jauh merupakan pendidikan yang proses penyelenggarannya dilakukan dengan cara pendidik dan peserta

didiknya terpisah, media yang digunakan sebagai sumber dan perangkat pembelajaran dengan menggunakan teknologi komunikasi dan informasi. Belajar secara mandiri merupakan fokus dari pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, sehingga bahan ajar dan penyaluran materi harus didesain sedemikian rupa dengan tujuan supaya dapat dipelajari secara mandiri oleh peserta didik. Hal ini dikarenakan, dalam pembelajaran jarak jauh, peserta didik tidak memiliki orang/wali yang berperan untuk membimbingnya dalam belajar.(Yuangga & Sunarsi, 2020)

Pembelajaran jarak jauh dapat dilakukan dengan menggunakan teknik khusus dalam merancang materi pembelajaran seperti memanfaatkan berbagai media komputer, internet, video, dan sebagainya yang berfokus pada pembelajaran mandiri. Pembelajaran jarak jauh dirancang sedemikian rupa sehingga proses pembelajaran dapat dilakukan diluar tempat mengajar dimana antara pendidik dan peserta didik tidak bertatap muka secara langsung.(Abidin, Hudaya, & Anjani, 2020)

Pelaksanaan pembelajaran jarak jauh hendaknya memenuhi prinsip-prinsip berikut ini : memiliki tujuan yang jelas; memiliki keterkaitan dengan kebutuhan; mengutamakan kualitas pendidikan, menggunakan program yang efektif dan efisien; kesempatan belajar peserta didik yang meluas dan merata; mengutamakan konsep kemandirian; pembelajaran terpadu; berkesinambungan antrdisiplin ilmu.(Munir, 2012)

Dampak yang muncul akibat penerapan *social distancing* pada dunia pendidikan yaitu perubahan proses pembelajaran yang seharusnya diselenggarakan di sekolah menjadi di rumah masing-masing. Oleh sebab itu, berbagai pihak termasuk guru dan siswa harus tetap memastikan kegiatan belajar mengajar tetap berlangsung dalam kondisi tersebut dengan memanfaatkan teknologi sebagai media pembelajaran daring. Namun kendala yang muncul dengan penggunaan teknologi dalam proses pembelajaran ini adalah rendahnya penguasaan teknologi, sarana dan prasarana yang kurang memadai, sulitnya akses jaringan internet, serta menurunnya semangat guru dan siswa karena proses pembelajaran yang monoton.(Pratama & Mulyati, 2020)

Beberapa kendala yang dialami peserta didik, dalam kegiatan pembelajaran secara daring yaitu seperti kurangnya penguasaan teknologi, biaya tambahan untuk mengakses internet, orang tua harus membimbing anak-anak mereka dalam proses belajar, interaksi sosial antar peserta didik juga semakin menurun.

Kendala yang dihadapi guru yang disebabkan oleh pandemi Covid 19 ini yaitu sebagai seorang pendidik, guru bertanggung jawab untuk tetap melakukan kegiatan pembelajaran dalam kondisi seperti ini. Guru diharuskan untuk menemukan cara dan metode pembelajaran yang tepat serta mampu melaksanakan kegiatan belajar-mengajar secara akademis dan memasukkan unsur sosial-emosional dalam proses pelaksanaannya. Dengan kata lain, guru harus mampu mengelola kelas dengan baik meskipun dalam pelaksanaannya guru dan peserta didik tidak bertemu secara langsung di ruang kelas. (Setyorini, 2020)

Berbagai macam metode pembelajaran dalam waktu singkat berubah dengan mengutamakan penggunaan media digital dalam prosesnya penerapannya. Kendala yang paling dominan dialami oleh peserta didik yaitu rasa jenuh dan bosan yang disebabkan oleh terlalu lamanya mereka harus bertahan di rumah dengan kegiatan yang monoton.

Selama proses penyesuaian metode dan media pembelajaran yang digunakan demi terciptanya kegiatan belajar mengajar yang efektif dengan sistem PJJ ini, seluruh elemen yang mendukung proses pembelajaran yaitu guru dan peserta didik harus beradaptasi secara cepat dengan metode pembelajaran begitu pula dengan media pembelajaran yang digunakan. Dalam hal ini, seorang pendidik dalam waktu yang singkat harus mampu beradaptasi serta memilih metode pembelajaran yang efektif digunakan selama proses pembelajaran.

Kendala yang dihadapi oleh guru untuk memenuhi tuntutan tersebut adalah fakta bahwa tidak semua guru atau pendidik menguasai teknik daring *online* atau *e-learning*. Penggunaan sebuah media dalam proses pembelajaran merupakan hal baru bagi pendidik atau guru yang sebelumnya mengajar secara konvensional di dalam kelas. Guru yang belum mahir menggunakan media pembelajaran berbasis

teknologi akan lebih kesulitan dalam kegiatan pembelajaran menggunakan media baru.

Pendidik yang biasanya mengajar secara konvensional di kelas, tiba-tiba harus mengajar dalam sebuah media. Hal. Terdapat berbagai hal yang kurang efektif dalam pembelajaran daring yang dirasakan sejumlah pendidik, antara lain kurangnya pemahaman dan keterampilan guru dan orang tua dalam menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi ketika proses membimbing anak, serta kondisi ekonomi anak. (Satrianingrum & Prasetyo, 2020)

Dalam pelaksanaan sistem pembelajaran daring (dalam jaringan), seorang guru dan siswa tidak langsung tatap muka atau bertemu secara fisik melainkan dengan pertemuan dilakukan dengan menggunakan jaringan internet. Walaupun siswa dan guru tidak berada di dalam satu ruang kelas, guru bertanggung jawab untuk memastikan bahwa kegiatan pembelajaran tetap berjalan dengan baik. Oleh sebab itu, guru dituntut supaya mampu memilih dan memanfaatkan media pembelajaran yang dapat digunakan secara daring. (Harnani, 2020)

Dalam menerapkan sistem ini, masih banyak guru yang hanya memberikan tugas dan pertanyaan tanpa memberikan proses pembelajaran beserta penjelasan yang cukup terkait materi atau bahan ajar kepada peserta didik. Hal ini mengakibatkan siswa juga acuh-tak acuh dalam mengerjakan tugas yang diberikan karena berpikir bahwa tugas tersebut hanya formalitas belaka. Persoalan tersebut mengindikasikan masalah yang paling mendasar dalam dunia pendidikan saat ini yaitu rendahnya daya serap peserta didik serta kurangnya kreatifitas guru dalam melaksanakan proses pembelajaran. Masih banyak guru yang belum menggunakan model serta media pembelajaran yang sesuai. Sehingga, peserta didik kurang maksimal dalam menyerap materi serta informasi yang disampaikan oleh guru.

Permasalahan pada dunia pendidikan lainnya yang timbul akibat Covid-19 ini adalah dengan diberlakukannya pembelajaran online, proses pencarian informasi menjadi lambat dikarenakan akses sinyal yang sulit. Hal ini mengakibatkan siswa ketinggalan informasi yang kemudian membuat siswa terlambat dalam pengumpulan tugas yang seharusnya dikumpul. Di sisi lain, kendala yang dialami guru yaitu ruang penyimpanan perangkat pembelajaran

menjadi terbatas saat memeriksa tugas siswa dalam jumlah banyak. Hal ini membuat guru berpikir untuk menentukan alternatif model pembelajaran yang efektif digunakan selama proses pembelajaran daring ini. (Siahaan, 2020)

Kendala yang dihadapi guru sehingga membuat mereka merasa enggan menggunakan media pembelajaran antara lain : pertama, kesulitan menggunakan media ; kedua, media dengan kualitas yang canggih cukup mahal; ketiga, guru kurang fasih menggunakan media; keempat, pola pikir bahwa media bersifat hiburan sedangkan pembelajaran menuntut konsentrasi siswa; kelima, sekolah belum menyediakan sarana pembelajaran yang lengkap. (N. Suryani, 2016)

Kemampuan seorang guru dalam memilih dan mendesain model pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya model pembelajaran yang cocok dengan media pembelajaran *online* daring ini akan menentukan berhasil atau tidaknya proses pembelajaran yang diterapkan. Seorang guru harus mampu menyusun strategi mengajar yang tepat untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Strategi utama yang dibutuhkan yaitu penerapan model pembelajaran dan media pembelajaran yang sesuai.

Sesuai dengan Permendikbud Nomor 119 tahun 2014 Pasal 8 yang menyebutkan bahwa sistem Pembelajaran Jarak Jauh dilaksanakan sesuai dengan Standar Nasional Pendidikan. Penyelenggaraan pembelajaran berfokus pada pedoman belajar secara mandiri, tersistem, memiliki struktur yang jelas dengan menggunakan sumber belajar yang beragam. Sumber belajar yang lebih mendominasi pembelajaran harus bersumber dari media pembelajaran yang sesuai. Pembelajaran diselenggarakan dengan program pembelajaran elektronik, dimana guru dan siswa tidak bertatap muka secara langsung. (Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 119, 2014)

Pembelajaran jarak jauh digunakan sebagai sistem pembelajaran alternatif untuk tetap memastikan bahwa kegiatan belajar-mengajar terlaksana walaupun guru dan siswa tidak bertemu secara langsung. Unsur utama dalam *online learning* adalah konten dan interaksi antar pengguna media pembelajaran *online*. Bahan ajar yang digunakan selama penyelenggaraan pembelajaran jarak jauh harus

menyediakan teks serta presentasi dan melibatkan interaksi sehingga proses penyerapan informasi dapat lebih mudah tersampaikan.(Argaheni, 2020)

Seorang pendidik harus mampu memilih model serta media pembelajaran yang tepat untuk digunakan selama pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh. Oleh sebab itu, model pembelajaran yang dipilih dan diaplikasikan harus cocok dan sesuai dengan media pembelajaran yang digunakan selama proses PJJ ini yaitu media pembelajaran *online* daring. Salah satu model pembelajaran yang dapat diterapkan adalah model pembelajaran *Problem Based instruction*.

Problem Based instruction merupakan metode pembelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan penyelesaian masalah dan berpikir kritis, serta siswa mampu mencari dan menemukan informasi dan konsep dasar dari materi pelajaran tertentu dengan mengadopsi masalah-masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari. Metode ini berfokus pada proses pemecahan dan penyelesaian masalah dalam proses pelaksanaannya.(Khanafiyah & Yulianti, 2013)

Tujuan Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* bukan untuk membantu guru dalam menyampaikan informasi terkait materi pembelajaran sebanyak-banyaknya kepada siswa melainkan *Problem Based Instruction* didesain dengan tujuan utama untuk mendukung kemampuan berpikir dan bernalar, mencari solusi dari permasalahan, dan kemampuan intelektual, meningkatkan kedewasaan diri melalui pengalaman langsung maupun simulasi, dan mampu belajar secara otodidak tanpa menggantungkan diri pada orang lain.(Dewi, Bektiarso, & subiki, 2017)

Tujuan utama pembelajaran PBI adalah membantu siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dan memecahkan masalah, serta membantu meningkatkan keterampilan berpikir logis dan sistematis selain itu juga dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, logis, dan sistematis.(Khanafiyah & Yulianti, 2013) Peran guru dalam pelaksanaan pembelajaran *problem based instruction* ini sebagai fasilitator dan pelatih. Guru juga berusaha mendorong siswa untuk memiliki motivasi belajar agar memahami konsep pelajaran yang dijelaskan oleh guru.

Melalui penerapan model PBI diharapkan peserta didik mampu memiliki kemampuan penyelesaian masalah yang lebih baik, memiliki keterampilan dalam mengkoordinir tugas, mampu menganalisis masalah, mencari dan mengumpulkan informasi dari berbagai sumber, menyusun dan mengembangkan pengetahuan dengan tujuan untuk menemukan penyelesaian masalah. (Junaida & Supriadi, 2017)

Penentuan media pembelajaran yang tepat merupakan unsur paling penting dalam mewujudkan keberhasilan proses pembelajaran. Media memiliki pengaruh yang cukup besar dalam proses komunikasi pada aktivitas pembelajaran. Media berfungsi sebagai perangkat pendukung yang bertujuan untuk mewujudkan kegiatan pembelajaran yang efektif dan efisien dimana siswa dapat menerima dan menyerap informasi pembelajaran dengan baik. (Saputri, Rukayah, & Indriayu, 2018)

Pembelajaran berbasis multimedia dapat dimanfaatkan oleh guru untuk menciptakan proses pembelajaran yang bertujuan meningkatkan pemahaman siswa terkait materi atau bahan ajar. Hal ini dikarenakan, kegiatan pembelajaran dengan menggunakan multimedia dapat menggambarkan keadaan yang terjadi dalam kehidupan nyata ke dalam kelas. (R. Gita Ardhy Nugraha, 2016)

Dalam mewujudkan kegiatan pembelajaran berbasis model PBI yang efektif, dibutuhkan media pembelajaran dan bahan ajar yang mendukung kegiatan pembelajaran tersebut. Khususnya media pembelajaran yang cocok diaplikasikan melalui sistem *online* daring saat ini. Prastowo menyebutkan bahwa bahan ajar interaktif merupakan bahan ajar yang bersifat interaktif. Bahan ajar ini menggabungkan beberapa macam media pembelajaran seperti, audio, teks, grafik dan video. Hal ini bertujuan untuk mengendalikan suatu perintah dari sebuah presentasi. (Prastowo, 2012)

Menurut Cheppy Riyana media video pembelajaran adalah media yang konten di dalamnya memuat materi pembelajaran seperti pedoman, prosedur, teori aplikasi serta pengetahuan dengan menyajikan audio (suara) dan visual (gambar) yang dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi atau bahan pelajaran. (Suardika, I kadek, S.Pd., 2016)

Dalam pembelajaran berbasis model *Problem Based Learning* ini, siswa dilatih mengkoordinir secara mandiri pengetahuan yang dimilikinya, mengembangkan keterampilan pemecahan masalah dan mencari solusi dari permasalahan tertentu, serta meningkatkan kepercayaan diri. (Rusmiyati & Yulianto, 2009) Hal ini menunjukkan bahwa dengan menerapkan model PBI ini, siswa dilatih untuk yakin akan kepercayaan dirinya (*self efficacy*).

Kepercayaan yang ada pada diri seseorang bahwa Ia mampu mengerjakan sesuatu untuk mencapai sebuah target serta dapat bertahan ketika menemui kesulitan itulah yang disebut *self efficacy*. *Self efficacy* berupaya menyelesaikan tugas terhadap kemampuan yang dimiliki peserta didik dan menghindari situasi diluar batas kemampuannya, yaitu kemampuan peserta didik untuk menyelesaikan tugas pada aktivitas yang lebih luas dan bervariasi. (Murniningsih et al., 2016)

Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti berinisiatif melaksanakan penelitian yang berjudul. “Pengaruh Model Pembelajaran *Problem Based Instruction* (PBI) berbasis Media Video Pembelajaran terhadap *Self efficacy* Siswa SMK N 17 Jakarta”

B. Perumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan, maka dapat dirumuskan pokok permasalahan dalam penelitian ini yaitu, Apakah terdapat perbedaan *self efficacy* siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* berbasis media video pembelajaran dan *game* edukasi?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui perbedaan efikasi diri siswa setelah diberikan perlakuan berupa penerapan model pembelajaran *Problem Based Instruction* berbasis media video pembelajaran dan *game* edukasi?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah :

1. Manfaat Teoritis

- a) Memberikan *input* atau masukan dalam menentukan model pembelajaran yang tepat, yang dapat digunakan sebagai alternatif selain model yang biasa digunakan dalam proses belajar mengajar dalam rangka upaya peningkatan kualitas pendidikan khususnya dalam penggunaan teknologi pada masa pandemi covid -19.
- b) Memberi *input* atau masukan bahwa masalah dalam kehidupan nyata yang dialami sehari-hari dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a) Bagi peserta didik

Penelitian ini diharapkan mampu membantu peserta didik agar lebih termotivasi untuk menyelesaikan tugas dan menghadapi tantangan secara cepat dan adaptif dalam proses pembelajaran dan memperoleh hasil yang baik dan maksimal.

- b) Bagi guru

Penelitian ini diharapkan mampu digunakan sebagai bahan informasi untuk menerapkan model pembelajaran *problem based instruction* dalam proses pembelajaran.

- c) Bagi penulis,

Penelitian ini dapat digunakan untuk pengalaman menulis karya ilmiah dan dapat digunakan untuk melakukan penelitian lanjutan di jurusan pendidikan, khususnya pendidikan ekonomi, agar menambah pengetahuan literasi, khususnya untuk mengetahui sejauh mana pengaruh model pembelajaran *problem based instruction* berbasis media video pembelajaran dan game edukasi terhadap *self efficacy* peserta didik.

E. Kebaruan Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul Pengaruh Metode Pembelajaran *Problem Based Instruction* berbasis Media Video Pembelajaran dan Game Edukasi terhadap *Self Efficacy* Siswa Kelas X SMK N 17 Jakarta, terdapat kebaruan penelitian yang dapat dilihat dari variabel independen media pembelajaran yang

digunakan yaitu video pembelajaran dan game edukasi dimana pada penelitian sebelumnya penerapan berbagai macam metode pembelajaran yang dalam penelitian ini *Problem Based Instruction*, cenderung menggunakan media pembelajaran yang bersifat langsung atau *offline*.

Kebaruan penelitian dari media pembelajaran yang digunakan dalam penelitian ini dalam rangka menyesuaikan diri dengan metode Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) yang diberlakukan selama masa pandemi Covid-19 yang mengharuskan peserta didik dan pendidikan melaksanakan kegiatan belajar mengajar secara online di rumah masing-masing. Oleh sebab itu, peneliti memilih media pembelajaran berbasis *online learning* untuk menyesuaikan diri dengan keadaan yang terjadi saat ini. Variabel media video pembelajaran dan game edukasi ini termasuk baru, karena pada penelitian terdahulu masih sangat sedikit yang menggunakan media pembelajaran dengan *online platform*.

Kebaruan yang dapat dilihat dari penelitian ini juga dapat dilihat pada tujuan penelitian yaitu dengan membandingkan dua media pembelajaran yaitu video pembelajaran dan *game* edukasi. Banyak penelitian terdahulu, yang berfokus pada satu media pembelajaran tanpa membandingkannya dengan media lain. Dalam penelitian ini, peneliti membahas perbandingan antara dua media pembelajaran dan media manakah yang lebih efektif digunakan untuk metode pembelajaran *problem based instruction* dan bagaimana pengaruhnya terhadap *self efficacy* siswa.