

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang sistem pendidikan nasional, PPKn bertujuan untuk membentuk peserta didik menjadi manusia yang memiliki rasa kebangsaan dan cinta tanah air. PPKn sebagai salah satu mata pelajaran di persekolahan diharapkan mampu memberikan kontribusi dalam solusi atas berbagai krisis atau permasalahan yang melanda Indonesia, terutama krisis multidimensional selain itu PPKn juga diharapkan mampu membudayakan dan memberdayakan peserta didik agar menjadi warga negara yang cerdas dan baik serta dapat menjadi pemimpin bangsa dan negara Indonesia di masa depan yang amanah, jujur, cerdas dan bertanggungjawab.

Berdasarkan hal di atas, maka guru harus menciptakan proses pembelajaran yang sesuai agar tujuan pembelajaran PPKn dapat tercapai. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 103 Tahun 2014 Pasal 2 ayat 1 tentang Pembelajaran pada pendidikan dasar dan menengah menyatakan bahwa proses Pembelajaran dilaksanakan secara interaktif dan inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, kontekstual dan kolaboratif, dapat memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian peserta didik dan sesuai dengan bakat, minat, kemampuan, dan perkembangan fisik serta psikologis peserta didik.

Dalam proses pembelajaran, peserta didik didorong untuk menemukan sendiri dan mentransformasikan informasi kompleks, mengecek informasi baru dengan yang sudah ada dalam ingatannya, dan melakukan pengembangan menjadi informasi atau kemampuan yang sesuai dengan lingkungan dan zaman tempat dan waktu ia hidup. Kurikulum 2013 menganut pandangan dasar bahwa pengetahuan tidak dapat dipindahkan

begitu saja dari guru ke peserta didik. Peserta didik adalah subjek yang memiliki kemampuan untuk secara aktif mencari, mengolah, mengonstruksi, dan menggunakan pengetahuan (Kementerian Pendidikan Dan Kebudayaan, 2017), Pandangan dasar kurikulum ini sesuai dengan teori belajar konstruktivisme.

Agar peserta didik dapat aktif mengkonstruksi pengetahuannya maka diperlukan model pembelajaran dan media pembelajaran yang tepat. Salah satu model pembelajaran yang digunakan dalam mata pelajaran PPKn adalah *Discovery Learning*. Model Pembelajaran khas dalam mata Pelajaran PPKn yang sesuai dengan pembelajaran berbasis discovery (penemuan) dan inquiry (pencarian) antara lain Pembiasaan, Keteladanan, Memanfaatkan Teknologi Informasi dan Komunikasi, dan Kajian Dokumen Historis. Untuk mendukung pelaksanaan model pembelajaran tersebut maka guru harus memilih dan menggunakan media yang tepat karena media dapat mempengaruhi motivasi, komunikasi dan interaksi belajar siswa untuk lebih merespon dan interaktif dalam kegiatan pembelajaran di kelas (Lestari, 2018)

Khususnya mengenai materi mengenai ancaman negara, guru harus memilih media yang dapat merangsang anak aktif dan interaktif dalam menyelesaikan masalah kontekstual yang menjadi ancaman negara di bidang ideologi, politik, ekonomi, sosial budaya dan pertahanan keamanan dengan memfasilitasi peserta didik untuk mencari tahu dan menemukan strategi yang tepat atas ancaman negaratersebut. Materi mengenai ancaman negara ini lebih kepada ranah kognitif tetapi untuk kelas XI, guru harus memberikan proses pembelajaran pada materi tersebut yang bersifat *deep learning* bukan *surface learning* agar mereka bisa berfikir tingkat tinggi dalam memberikan solusi atas ancaman-ancaman pada negara ini. Sebagai contoh, jika *surface learning* maka dalam pembelajaran pertanyaan yang akan diajukan adalah “apa itu ancaman” kemudian dengan menghafal mereka akan bisa menjawab. Namun jika *deep learning*, pertanyaannya adalah “apa saja kasus ancaman yang ada di sekitar kita? dan bagaimana solusi yang dapat diberikan atas masalah ancaman tersebut?” maka jawabannya harus

diperlukan nalar dan kepekaan bukan hafalan, disini mereka akan dilatih untuk mencoba berfikir lebih tinggi dengan pembelajaran yang lebih mendalam. Maka itu diperlukanlah media yang tepat yang dapat merangsang siswa untuk berfikir dan aktif memberikan pendapatnya dalam proses pembelajaran.

Namun, berdasarkan survey guru masih menggunakan media yang tidak terpusat pada siswa sehingga proses pembelajaran kurang interaktif. Apalagi pada pelaksanaan pembelajaran yang berubah karena dampak pandemi yaitu menjadi proses pembelajaran secara online, hal ini tentunya menimbulkan beberapa kendala atau permasalahan. Salah satunya adalah media yang sering digunakan guru adalah power point dan video pembelajaran dari youtube, media ini diberikan pada siswa ataupun dijelaskan oleh guru melalui platform google classroom namun yang menjadi masalah, proses belajar belum terpusat pada siswa. Siswa pasif mendengarkan penjelasan dari guru. Jika guru hanya memberikan materi melalui PPT dan video pembelajaran tidak dapat dipastikan peserta didik melihat dan menyimak materi tersebut secara mandiri.

Selain itu, pengembang juga melaksanakan survey terhadap beberapa peserta didik siswa dan siswi SMA dan SMK kelas XI selama proses pembelajaran secara online atau belajar dari rumah. Diketahui bahwa dari 236 responden, 85% siswa merasa sulit memahami materi ketika PJJ ini berlangsung dan 69,5% berpendapat merasa bingung karena harus belajar sendiri tanpa dijelaskan oleh guru secara langsung. Berikut ini hasil data dalam bentuk diagram :

236 responses



Diagram 1. 1 *Persepsi Pelajar Mengenai Proses Pembelajaran*

Sumber: identifikasi masalah dan kebutuhan, November 2020

Berdasarkan beberapa kendala di atas, maka guru harus memiliki inovasi untuk mengatasi masalah tersebut. Inovasi yang dilakukan adalah dalam hal media pembelajaran. Hal ini dikarenakan bahwa pemahaman siswa yang semakin menurun dengan merasa bingung dan tidak mengerti akan terbantu dengan kehadiran media pembelajaran. Sesuai dengan pendapat Harahap (2019) yang menyatakan bahwa tersedianya media sebagai bahan ajar yang menarik perhatian siswa dan menyenangkan, maka siswa akan lebih mudah untuk memahami materi yang disampaikan guru di kelas (Nawawi & Kusnoto, 2019).

Adapun hal-hal yang harus dipertimbangkan dalam memilih media pembelajaran yaitu tujuan pembelajaran, keefektifan, peserta didik, ketersediaan, kualitas teknik, biaya pengadaan, fleksibilitas, kemampuan orang yang menggunakannya, dan alokasi waktu (Sungkono, n.d.). Berdasarkan pertimbangan dan kendala yang dialami peserta didik tersebut maka pengembang memilih untuk mengembangkan video pembelajaran interaktif.

Berikut ini adalah penjelasan mengenai pemilihan video berdasarkan pertimbangan di atas :

1. Materi yang digunakan dalam penelitian ini sesuai kompetensi dasar 3.5 yaitu Mengkaji kasus-kasus ancaman terhadap Ideologi, politik, ekonomi, sosial, budaya, pertahanan, dan keamanan dan strategi mengatasinya dalam bingkai Bhinneka Tunggal Ika. Salah satu tujuan pembelajarannya adalah peserta didik dapat memahami ancaman dan menganalisis strategi dalam mengatasi ancaman tersebut.

Berdasarkan tujuan pembelajaran di atas, peserta didik seharusnya dapat mengamati berbagai kasus-kasus ancaman tersebut, namun sangat bahaya jika diamati secara langsung. Untuk itu memerlukan video pembelajaran karena kelebihan dari video pembelajaran adalah salah satu media yang dapat dipilih untuk mengamati peristiwa yang terlalu bahaya untuk diamati.

2. Video pembelajaran interaktif dinilai efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran tersebut karena peserta didik dapat mengamati berbagai kasus dalam satu waktu secara bersamaan kemudian proses pembelajaran juga dinilai efektif karena peserta didik dapat aktif memberikan solusinya terhadap beberapa ancaman yang terjadi. Pertanyaan dalam video tersebut dinilai efektif untuk mendukung proses pembelajaran yang interaktif. Hal ini berdasarkan beberapa penelitian, yaitu :
 - 1) Video interaktif yang disematkan dengan pertanyaan atau QVE menghasilkan hasil belajar yang lebih baik dan kepuasan peserta didik yang lebih tinggi. (Vural, 2013).
 - 2) Cynthia J. Brame (2016) juga merekomendasikan untuk sematkan video dalam konteks pembelajaran aktif dengan menggunakan pertanyaan panduan, elemen interaktif, atau tugas pekerjaan rumah terkait.
 - 3) Selain itu, menurut Rice dkk (2019) memasukkan pertanyaan ke dalam video juga di nilai efektif dan siswa menunjukkan dukungan yang positif jika ada pertanyaan dalam video. kemudian penelitian ini memberikan beberapa rekomendasi yaitu Jika konten diberikan kepada siswa dalam bentuk video pendidikan, maka disarankan agar video tersebut memiliki pertanyaan kuis yang disematkan sebagai standard dan memastikan bahwa pertanyaan merupakan kelanjutan dari video dan bukan sekadar tambahan, Setiap tanggapan (benar atau salah) atas pertanyaan harus segera diikuti dengan umpan balik penjelasan kemudian pembelajaran bisa berlangsung di tingkat yang lebih tinggi dari taksonomi Bloom untuk memasukkan evaluasi dan pertanyaan sintesis.
3. Berdasarkan karakteristik peserta didik, menurut survey mereka memang menginginkan video pembelajaran dalam pembahasan materi, berikut ini hasil analisis kebutuhan pada peserta didik :

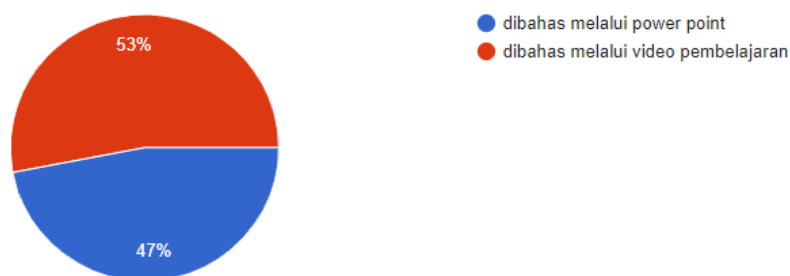


Diagram 1. 2 Persepsi Pelajar Mengenai Proses Pembelajaran

Sumber: identifikasi masalah dan kebutuhan, November 2020

Sebanyak 53% memilih untuk materi pembelajaran dibahas melalui video pembelajaran. kemudian video pembelajaran juga dinilai sesuai untuk dilaksanakan pada pembelajaran saat ini secara online karena peserta didik sudah terbiasa menggunakan teknologi dan akses internet dalam proses pembelajarannya

4. Mengenai ketersediaan media, pengembang akan menyediakannya dengan mengembangkan produk tersebut. Dan untuk mendukung proses pembelajaran interaktif maka pengembang menggunakan platform Edpuzzle untuk menyematkan berbagai pertanyaan di dalamnya. Guru maupun peserta didik dapat menggunakan video pembelajaran tersebut secara online
5. Kualitas teknis yang dilihat dari daya tahannya, video pembelajaran interaktif dapat memiliki daya tahan yang lama dari segi fisik karena penggunaannya secara online sehingga guru maupun siswa tidak perlu khawatir menggunakan dan menyimpannya.
6. Biaya yang digunakan untuk pembuatan video pembelajaran dinilai seimbang dengan kualitas dan hasil yang akan dicapai.
7. Video pembelajaran interaktif dipilih karena dianggap fleksibel, dapat digunakan secara online maupun offline. Contoh penggunaan secara online, guru memberikan kegiatan pendahuluan seperti motivasi, apersepsi dan kehadiran melalui platform google classroom atau di dalam WhatsAppGroup sedangkan pada penggunaan secara offline,

kegiatan pendahuluan, inti maupun penutup tentunya dilaksanakan secara langsung, kemudia dalam proses pembelajaran materi dengan video pembelajaran interaktif ini dapat dilaksanakan secara kelompok untuk menjadi bahan diskusi atau video tersebut dapat dijadikan umpan balik untuk dikerjakan di rumah.

8. Video pembelajaran interaktif dapat digunakan dengan baik bagi guru maupun siswa dengan daya dukung fasilitas gadget dan internet yang baik
9. Alokasi yang digunakan dalam video pembelajaran interaktif lebih efisien karena dapat mencapai beberapa pertemuan..

Berdasarkan penjelasan pemilihan video pembelajaran interaktif, pengembang berharap pengembangan produk tersebut dapat memberikan inovasi yang signifikan dalam proses pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kurikulum

1.2 Pembatasan Penelitian

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, pembatasan penelitian adalah menghasilkan produk video pembelajaran interaktif secara online pada mata pelajaran PPKn Di SMA N 100 Jakarta. Video pembelajaran interaktif ini mengakomodasi domain kognitif pada materi ancaman negara di bidang ekonomi, sosial budaya dan pertahanan keamanan, proses interaksi dalam video ini menggunakan program dari situs edpuzzle dimana di dalam video akan disematkan pertanyaan untuk melatih peserta didik dalam memahami materi, menganalisis masalah dan menemukan solusi atas strategi yang harus dilakukan untuk mengatasi ancaman di bidang ekonomi, sosial budaya dan pertahanan keamanan.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan video pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan edpuzzle pada mata pelajaran PPKn?

2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan edpuzzle pada mata pelajaran PPKn yang dihasilkan dari pengembangan tersebut?
3. Bagaimana keefektifitas video pembelajaran dengan memanfaatkan edpuzzle pada mata pelajaran PPKn yang dihasilkan dari pengembangan tersebut?

1.4 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang ada, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Menghasilkan video pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan edpuzzle pada mata pelajaran PPKn
2. Memperoleh data kelayakan video pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan edpuzzle yang dikembangkan untuk digunakan pada mata pelajaran PPKn
3. Memperoleh data keefektifitasan video pembelajaran interaktif dengan memanfaatkan edpuzzle yang dikembangkan untuk digunakan pada mata pelajaran PPKn

1.5 State of the Art

State of the Art dalam penulisan ini ditampilkan melalui tabel yang berisikan penulisan-penulisan sebelumnya sebagai perbandingan.

Tabel 1. 1Daftar kajian jurnal

No	Judul Artikel	Tujuan	Metode	Hasil	Implikasi
1	Pengembangan bahan pembelajaran media interaktif pada mata pelajaran PPKn (Kurniawan & Saragih, 2016)	(1) Menghasilkan media pembelajaran interaktif yang layak digunakan, mudah dipelajari dan dapat dipakai untuk pembelajaran individual (2) mengetahui efektifitas media pembelajaran interaktif Power Point yang dihasilkan, dalam meningkatkan hasil belajar pembelajaran PPKn.	Metode Kuasi Eksperimen	Hasil belajar kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran interaktif power point 2010 adalah sebesar 80% dan lebih tinggi dari kelompok siswa yang dibelajarkan dengan menggunakan media pembelajaran power point, yaitu sebesar 75%	Media pembelajaran berupa multimedia interaktif powerpoint2010 lebih efektif dibandingkan dengan media Powerpoint 2007
2	Pengembangan Media Pembelajaran Mobile Learning Berbasis Masalah Dalam Pembelajaran Ppkn di Sma (Sinta et al., 2019)	Menghasil media pembelajaran mobile learning berbasis masalah pada materi budaya politik yang valid, praktis, dan mempunyai efek potensial	Metode pengembangan dengan model hannafin dan Peck	Menghasilkan mediamobile learning berbasis masalah dengan aplikasi app inventor yang valid, praktis, dan memiliki efek potensial. Kevalidan media ini dapat dilihat dari hasil validasi yang telah dilakukan oleh tiga ahli	Peserta didik dapat menggunakan dan memanfaatkan media mobile learning berbasis masalah sebagai sumberbelajardan bahan belajar mandiri maupun kelompok agar dapat meningkatkan motivasi serta meningkatkan pemahaman pada materi pembelajaran PPKn.

				yaitu ahli materi, media, dan bahasa.	
3	The Impact of a Question-Embedded Video-based Learning Tool on E- learning. (Vural, 2013)	Menyelidiki dampak dari video interaktif online yang disematkan pertanyaan pada prestasi siswa	Metode Kuantitatif dengan design kuasi eksperimental	Hasil penelitian menunjukkan bahwa alat lingkungan berbasis video interaktif dengan pertanyaan dapat meningkatkan jumlah interaksi siswa	Alat QVE atau alat berbasis video serupa dapat digunakan dalam pendidikan online untuk meningkatkan prestasi siswa dan meningkatkan interaksi dengan bahan ajar
4	Evaluating the Impact of a Quiz Question within an Educational Video (Rice et al., 2019)	Mengetahui keefektifan pertanyaan kuis yang disematkan di sepanjang video	Penelitian Tindakan Siklus II	Pertanyaan kuis yang disematkan di sepanjang video adalah format yang efektif untuk memproduksi video pendidikan.	Studi ini telah menunjukkan bahwa menambahkan pertanyaan ke video akan meningkatkan daya ingat siswa dan studi lebih lanjut diperlukan untuk sepenuhnya memahami kompleksitas. Dari pertanyaan kuis dalam video pendidikan

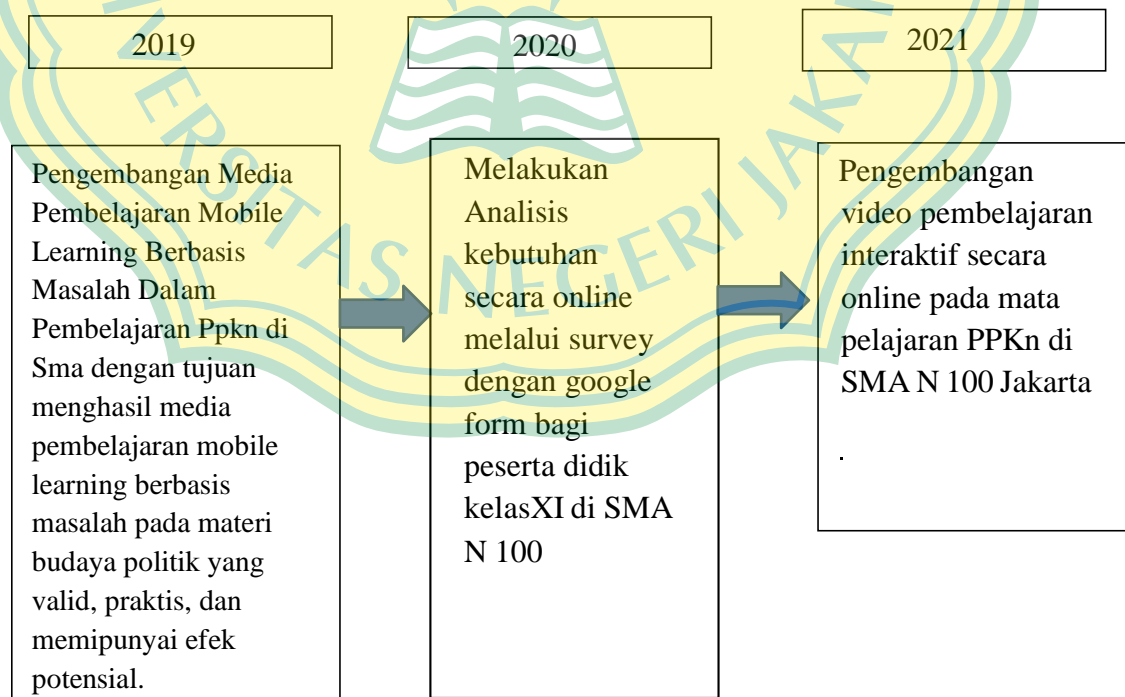
Berdasarkan tabel tersebut, terdapat beberapa penelitian tentang penggunaan media pembelajaran baik pada mata pelajaran lain maupun mata pelajaran PPKn, namun untuk mapel PPKn sendiri media yang digunakan adalah PPT interaktif dan *mobile learning* mengenai keefektifitasan penggunaan video interaktif yang disematkan pertanyaan untuk itu maka *state of the art* dalam penelitian ini terletak pada produk yang dikembangkan yaitu media pembelajaran interaktif yang dipilih adalah video pembelajaran interaktif secara online dimana di dalam video tersebut disematkan dengan pertanyaan.

Berdasarkan beberapa sumber referensi, penulisan dan pengembangan video pembelajaran interaktif secara online dengan pertanyaan yang disematkan untuk mata pelajaran PPKn belum tersedia. Produk ini memudahkan guru untuk membuat siswa aktif menyimak dan menanggapi materi yang ada dalam video. Kemudian objek penulisan adalah Mata Pelajaran PPKn untuk Siswa kelas XI SMA Negeri 100. Metode pengembangan yang akan digunakan pengembang adalah Bergman & Moore. Video interaktif ini dapat digunakan oleh peserta didik secara online saat belajar di rumah dengan pembelajaran jarak jauh maupun pembelajaran tatap muka secara langsung.

1.6 Roadmap Penulisan

Penulisan pengembangan media pembelajaran PPKn sudah pernah dilakukan yaitu dengan media mobile learning berbasis masalah. Pengembang berangkat dari penulisan pada tahun 2019 tersebut yang dilakukan oleh Sinta, namun dengan media yang berbeda.

Berikut ini peta jalan penulisan akan diilustrasikan melalui gambar 1.1, berikut :



Gambar 1. 1 Roadmap Penulisan