

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Masalah

Saat ini media pembelajaran berbasis video menjadi menjadi salah satu media yang diminati oleh siswa dalam mempelajari suatu materi pembelajaran. Bukan hanya diminati oleh kalangan siswa di sekolah, namun juga mulai dari kanak-kanak yang belum sekolah hingga orang dewasa juga menyukai media pembelajaran berbasis video.

Video merupakan salah satu jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam membantu proses interaksi antara guru dengan siswa. Kata video berasal dari Bahasa Latin yaitu *vidi* atau *visum* yang dapat diartikan sebagai saya lihat. Berdasarkan pengertian tersebut, maka video adalah sesuatu yang dapat dilihat yang menayangkan gambar-gambar dengan urutan cepat yang biasanya disertai dengan audio. (Arsyad, 2011)

Video pembelajaran merupakan sesuatu yang cukup digemari hingga saat ini karena ketertarikan yang besar dari masyarakat terhadap video pembelajaran. Hal ini didukung dengan banyaknya *platform* atau sarana untuk menyalurkan video pembelajaran tersebut, seperti *Youtube*, *Facebook*, *Instagram*, *Tiktok*, dan masih banyak lagi. Ditambah lagi di masa pandemi seperti sekarang ini yang mengharuskan siswa untuk menggali informasi lebih selain pada waktu pembelajaran di kelas dan juga mengharuskan siswa memiliki *gadget* atau perangkat lain untuk melakukan pembelajaran.

Hal ini membuat peran media pembelajaran seperti video pembelajaran akan lebih terasa. Dengan peran video pembelajaran siswa akan dapat lebih menyerap informasi dibanding saat pembelajaran di kelas melalui metode presentasi atau metode ceramah yang diberikan guru. Karena menurut penelitian yang dilakukan oleh Dwyer (1978) dalam Asyhar, dikatakan bahwa seluruh pesan setelah 3 hari dikomunikasikan secara verbal hanya akan tersisa 10%. Sedangkan jika menyampaikan pesan secara visual tersisa 20% setelah 3 hari dikomunikasikan. Akan tetapi jika menggabungkan keduanya (verbal dan visual) masih tersisa 65%. (Arsyad, 2011)

Hal lain yang membuat peran video pembelajaran lebih terasa adalah sebagai upaya untuk mengatasi kegagalan dalam berkomunikasi. Seperti saat pembelajaran *online* di kelas, seringkali penyampaian informasi oleh guru mengalami kendala. Seperti sinyal internet yang menyebabkan apa yang didengar siswa bisa saja tidak seperti apa yang disampaikan oleh guru, atau bahkan siswa bisa saja tidak mendapatkan informasi dikarenakan hal tersebut. Hal tersebut menandakan adanya gangguan (*noise*) yang terjadi saat proses komunikasi berlangsung secara *online*. Gangguan bisa saja berasal dari pengirim, penerima, atau bahkan juga dari media yang digunakan saat proses komunikasi berlangsung. (Situmorang & Suparman, 1998).

Dengan penggunaan media pembelajaran berupa video pembelajaran, siswa dapat lebih menangkap informasi karena video pembelajaran menggabungkan 2 aspek yaitu audio dan visual, dan informasi

yang tersimpan di dalam video pembelajaran akan tersimpan secara permanen dalam memori jangka panjang. Dengan video pembelajaran siswa juga dapat mengatur seberapa besar suara yang ingin didengar, mengatur ukuran yang ingin dilihat, dan dapat mengulang-ulang video pembelajaran tersebut jika dirasa kurang paham. Karena tidak semua materi dapat disampaikan secara verbal (ceramah saja). Oleh sebab itu dengan adanya video pembelajaran diharapkan siswa dapat lebih mudah memahami muatan-muatan yang disampaikan, sehingga menghasilkan tingkat kefahaman terhadap kompetensi materi.

PPKn merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan kepada siswa jurusan Otomatisasi dan Tata Kelola Perkantoran (OTKP) di SMK Negeri 16 Jakarta. Mata pelajaran ini bertujuan agar siswa diharapkan mampu untuk memahami dan juga mengimplementasikan pengetahuan faktual dan konseptual mengenai kewarganegaraan. Pada dasarnya mata pelajaran PPKn sangat erat kaitannya dengan nilai-nilai yang tersirat di dalam setiap materi pembelajarannya, karena mata pelajaran PPKn ini merupakan materi pelajaran yang banyak memberikan makna disetiap aktivitas baik dalam masyarakat, bangsa, maupun negara. Oleh sebab itu, dibutuhkan pengimplementasian yang baik dari setiap materi PPKn.

Berdasarkan standar kurikulum yang ada di SMK Negeri 16 Jakarta, untuk kelas XI mata pelajaran PPKn diberikan pada semester ganjil dan genap. Untuk semester genap mata pelajaran PPKn yang diberikan hanya dua bab saja, yaitu salah satunya materi Peran Indonesia dalam Perdamaian Dunia.

Berdasarkan informasi yang didapatkan saat observasi, media pembelajaran yang digunakan untuk mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 16 Jakarta hanya berupa bahan bacaan dan *powerpoint*. Untuk media pembelajaran yang berupa video pembelajaran sebagai media pendukung belum diaplikasikan dan dioptimalkan dalam proses pembelajaran PPKn di kelas XI. Dan berdasarkan hasil observasi tersebut, siswa lebih tertarik dengan pembelajaran PPKn yang dikemas dengan cara yang lebih menarik, misalnya dalam proses pembelajaran guru menggunakan media audio-visual.

Sebelum melakukan pengembangan produk penulis juga melakukan wawancara dengan guru mata pelajaran PPKn kelas XI di SMK Negeri 16 Jakarta terkait mata pelajaran PPKn. Setelah wawancara tersebut, didapatkan masukan agar penyusunan skripsi ini berfokus pada sub bab Peran Indonesia dalam Perdamaian Dunia.

Sejauh ini belum adanya media pembelajaran lain yang digunakan untuk mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 16 Jakarta. Karena media pembelajaran yang digunakan hanya berupa bahan bacaan dan *powerpoint*. Sehingga hal ini dirasa menyulitkan bagi siswa dalam penerimaan materi pembelajaran serta guru dalam penyampaian informasi materi pelajaran.

Dampak dari adanya perkembangan dalam dunia teknologi dan informasi saat ini yang semakin berkembang pesat, tentunya hal ini memudahkan bagi seluruh masyarakat khususnya bagi pengguna teknologi informasi dalam melakukan pekerjaannya. Hal tersebut dapat kita lihat dari banyaknya peralatan yang semakin canggih dan praktis. Segala aktivitas

yang berkaitan dengan pemenuhan kebutuhan informasi pasti akan selalu memanfaatkan *gadget* seperti telepon genggam, laptop, dan komputer. Manfaat dari semakin berkembangnya dunia teknologi informasi yang dapat kita rasakan dan nikmati hingga detik ini yaitu semuanya terasa lebih efektif dan efisien, terutama dalam bidang pendidikan yang juga merasakan manfaat dari semakin berkembangnya dunia teknologi informasi seperti pemanfaatan media pembelajaran di kelas yang membantu proses penyampaian materi kepada siswa.

Dibandingkan dengan media pembelajaran yang digunakan saat ini dalam proses pembelajaran PPKn di kelas XI, dengan adanya video pembelajaran diharapkan mampu mencapai tujuan pembelajaran secara lebih cepat, tepat, dan akurat. Dalam pembelajaran PPKn kelas XI Jurusan OTKP di SMK Negeri 16 Jakarta belum mengoptimalkan media pembelajaran lain untuk memudahkan pembelajaran. Berdasarkan permasalahan yang terjadi dalam proses pembelajaran PPKn kelas XI-1 Jurusan Otomisasi Tata Kelola Perkantoran, untuk mengurangi tingkat kesulitan yang dialami oleh peserta didik peneliti merekomendasikan untuk dilakukannya pengembangan media pembelajaran PPKn.

Berangkat dari pemahaman di atas, penelitian ini mengangkat permasalahan tersebut ke dalam studi penelitian yang berjudul

“Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Stop Motion* Untuk Mata Pelajaran PPKn Kelas XI di SMK Negeri 16 Jakarta”.

1.2. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Dalam kegiatan belajar mengajar di kelas terutama pada mata pelajaran PPKn di SMK Negeri 16 Jakarta masih bersifat verbal dengan cara guru menyampaikan materi dengan metode ceramah, sehingga diperlukan adanya pengembangan media pembelajaran yang dapat menjembatani antara siswa-guru dan kompetensi yang hendak dicapai.
2. Belum optimalnya penggunaan media pembelajaran karena hanya berupa buku sebagai bahan bacaan dan *powerpoint*.
3. Siswa seringkali sulit mendapatkan informasi dan sulit memahami saat pembelajaran *online* dikelas.

1.3. Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dapat dibatasi masalah dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video *Stop Motion* Untuk Mata Pelajaran PPKn Kelas XI di SMK Negeri 16 Jakarta. Hal ini agar tidak berkembangnya permasalahan, maka peneliti membatasi masalah pada:

1. Video pembelajaran ini diperuntukkan untuk kelas XI OTKP 1 di SMK Negeri 16 Jakarta terutama pada mata pelajaran PPKn.
2. Video yang akan dikembangkan akan meliputi materi Bab Peran Indonesia dalam Perdamaian Dunia.

3. Video pembelajaran yang dibuat adalah video pembelajaran dengan jenis video *stop motion*.
4. Pengembangan media pembelajaran berbasis video hanya dilakukan pengujian terhadap produk untuk mengetahui kelayakan suatu produk yang dikembangkan bukan untuk mengetahui prestasi belajar siswa.

1.4. Perumusan Masalah

Berdasarkan pada pembahasan sebelumnya, maka didapatkan rumusan masalah pada penelitian ini yaitu “Bagaimana mengembangkan media pembelajaran berbasis video *stop motion* yang diaplikasikan sebagai media pendukung dan sumber acuan peserta didik dalam mengkaji materi Peran Indonesia dalam perdamaian dunia pada mata pelajaran PPKn?”

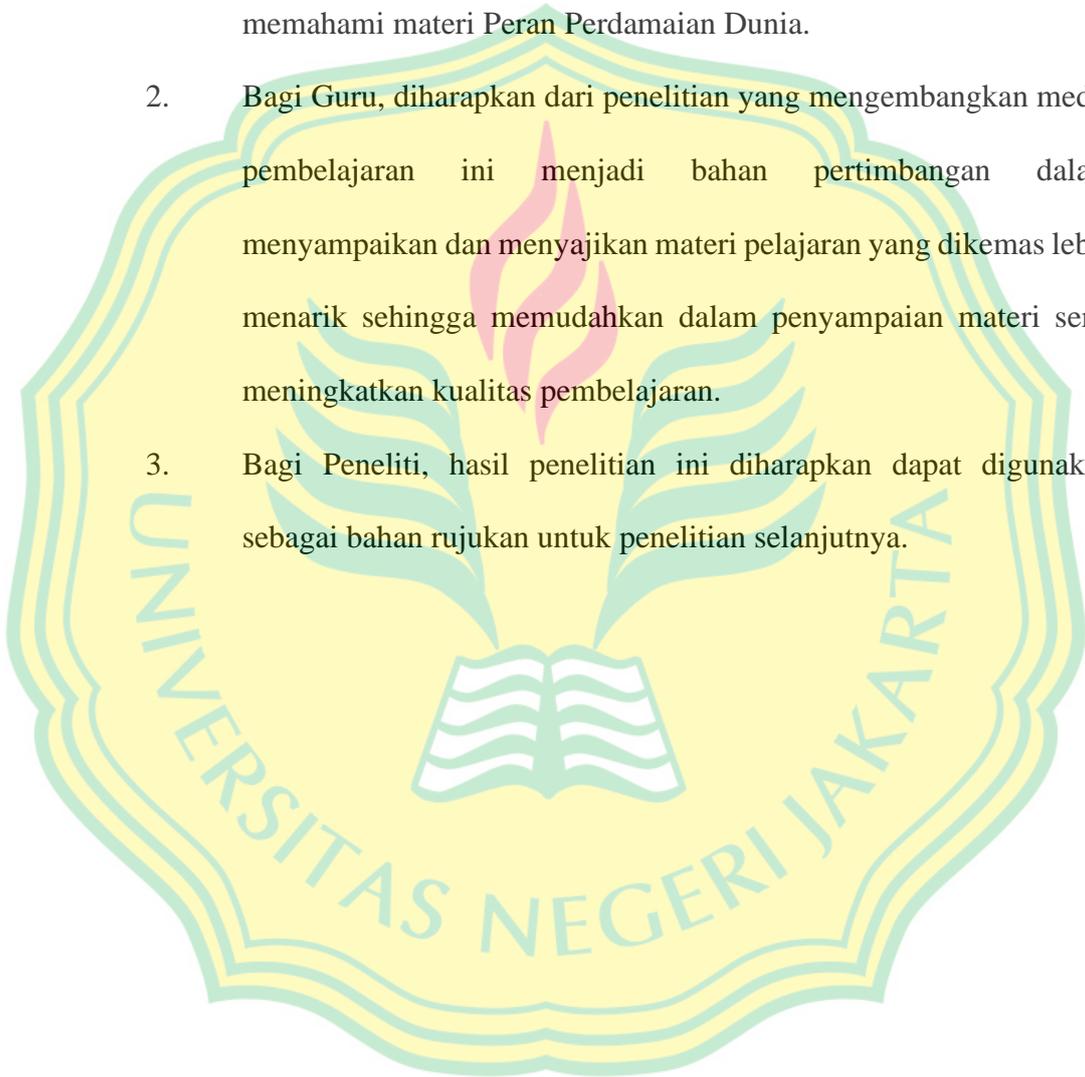
1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran yang berupa video *stop motion* untuk kelas XI, hendaknya dapat mempermudah ketika menyampaikan materi untuk pelajaran PPKn di kelas XI OTKP 1 SMK Negeri 16 Jakarta.

Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa

1.6. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa, diharapkan memanfaatkan media yang telah dikembangkan oleh peneliti sebagai sumber referensi dalam memahami materi Peran Perdamaian Dunia.
2. Bagi Guru, diharapkan dari penelitian yang mengembangkan media pembelajaran ini menjadi bahan pertimbangan dalam menyampaikan dan menyajikan materi pelajaran yang dikemas lebih menarik sehingga memudahkan dalam penyampaian materi serta meningkatkan kualitas pembelajaran.
3. Bagi Peneliti, hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan rujukan untuk penelitian selanjutnya.



*Mencerdaskan &
Memartabatkan Bangsa*