

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Perkembangan globalisasi yang semakin pesat tentunya membawa banyak dampak pada bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi (IPTEK), terutama pendidikan yang merupakan salah satu faktor utama dalam menentukan masa depan suatu bangsa. Pendidikan sendiri adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara (Depdiknas, 2003). Pendidikan menjadi salah satu masalah yang memerlukan perhatian serius pemerintah untuk dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Pendidikan adalah hal utama dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia, berfungsi sebagai fasilitas dan sarana yang dapat mengarahkan, memudahkan, membimbing, dan mengembangkan kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri namun juga bagi manusia lainnya. Seiring dengan kemajuan zaman yang semakin maju terutama di dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan dampak yang cukup besar terhadap

beberapa aspek kehidupan manusia. Salah satu aspek yang dapat dirasakan adalah pada aspek pendidikan. Adanya perkembangan teknologi pada aspek pendidikan ini menuntut profesionalisme guru yang tidak hanya membelajarkan siswanya, tetapi juga harus mampu mengelola informasi dan lingkungan untuk memfasilitasi kegiatan belajar siswa. Berbagai macam pembaharuan dalam aspek pendidikan saat ini banyak dilakukan sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas dan kuantitas pendidikan.

Meningkatkan kualitas pendidikan tentunya harus didukung dengan suatu inovasi yang dapat diimplementasikan dan dapat memberikan banyak manfaat seperti inovasi pembelajaran, pengembangan kurikulum, dan pemenuhan sarana dan prasarana pendidikan. Pendidikan yang baik dapat terjadi apabila kegiatan pembelajaran atau sistem belajar dilaksanakan dengan baik pula. Sejak dahulu masyarakat sudah menggunakan teknologi sebagai alat bantu pelaksanaan pembelajaran, mulai dari penggunaan papan tulis, hingga penggunaan laptop dan LCD proyektor seperti saat ini. Praktik pembelajaran yang terjadi saat ini tidak sepenuhnya menggunakan model konvensional. Guru telah menerapkan penggunaan teknologi sebagai media penyampaian materi pembelajaran. Penggunaan teknologi ini diperlukan agar pendidikan tidak tertinggal dengan aspek

kehidupan lainnya terutama yang berkaitan dengan unsur-unsur pembelajaran.

Dalam meningkatkan proses pembelajaran, diharapkan guru dapat mengembangkan atau membuat pembelajaran menjadi lebih inovatif dan variatif yang dapat mendorong peserta didik untuk terus belajar dengan baik secara optimal baik dilakukan saat belajar mandiri ataupun pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas sehingga pembelajaran akan berpusat pada siswa (student centered) dan diharapkan dapat mendorong siswa untuk terlibat secara aktif dalam membangun pengetahuan, sikap, dan perilaku. Proses belajar mengajar mengandung dua unsur penting yaitu metode pembelajaran dan media pembelajaran. Pemilihan suatu metode pembelajaran tertentu akan berpengaruh pada jenis media pembelajaran yang digunakan. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran yang bertujuan dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, dan perhatian siswa sehingga proses interaksi komunikasi antara guru dengan siswa dapat berlangsung secara tepat.

Berkaitan dengan pembelajaran yang berpusat pada siswa atau Student Centered Learning menjadikan peran guru sebagai fasilitator dan motivator bagi siswa. Dalam hal ini guru mampu untuk memberikan fasilitasi dalam proses pembelajaran yang menjadikan

guru sebagai pendamping bagi siswa dalam proses pembelajarannya, hal ini menjadi dasar seorang guru hendaknya mampu untuk membantu siswa menciptakan rasa nyaman dalam proses pembelajaran, tentunya peran guru perlu menguasai dan mempelajari media pembelajaran yang sesuai dengan materi pembelajaran dan karakteristik siswanya. Namun, permasalahan yang sering kali timbul seiring dengan perkembangan teknologi pada aspek pendidikan adalah cara memanfaatkan teknologi yang ada guna meningkatkan kualitas ragam media pembelajaran yang bervariasi.

Berdasarkan observasi dan wawancara tidak terstruktur kepada salah satu guru pengampu mata pelajaran Geografi kelas XI dan wali kelas XI di SMAN 7 Jakarta Pusat yang dilakukan peneliti pada tanggal 4 November 2022, telah ditemukannya suatu fakta permasalahan yaitu kegiatan pembelajaran yang berlangsung belum dapat mencapai pada tujuan pembelajaran yang diharapkan. Keterbatasan fasilitas, sarana prasarana dan pemanfaatan teknologi menjadi kendala yang terkadang dihadapi guru. Beberapa guru termasuk guru Geografi yang mengajar untuk kelas XI di SMAN 7 Jakarta juga mengalami kesulitan untuk menguasai atau menerapkan keterampilan dasar untuk kebutuhan belajar di era digital seperti Power Point, Ms. Word, E-Modul, Video Pembelajaran, dan Membuat presentasi yang menarik dan menyenangkan.

Hal tersebut berdampak pada nilai akhir siswa yang masih belum memenuhi target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Hal ini dinyatakan berdasarkan dari hasil data nilai ulangan harian siswa dalam 1 kelas XI IPS dengan total 32 siswa masih terdapat 20 yang masih belum dapat mencapai standar KKM yang telah ditentukan. Peneliti juga melakukan pengumpulan data dengan penyebaran kuisioner yang diisikan oleh peserta didik kelas XI pada mata pelajaran Geografi yang dapat disimpulkan bahwasannya 70% peserta didik merasa kurang tertarik dan tidak termotivasi untuk belajar Geografi. Mata pelajaran Geografi adalah salah satu cabang dari sains yang mempelajari hubungan kausal gejala-gejala dan peristiwa yang terjadi di permukaan bumi. selain itu beberapa siswa menyatakan terkhusus pada materi dinamika kependudukan siswa cenderung sulit untuk memahami materi yang contoh aslinya tidak ditampilkan secara visual dengan gambaran aslinya. Berikut merupakan perbandingan hasil belajar peserta didik dalam mata pelajaran Geografi kelas XI:

Tabel 1.1 Perbandingan hasil belajar peserta didik SMAN 7 Jakarta

NO	Materi Topik Pembelajaran Geografi Kelas XI	KKM	Hasil Belajar
1	Dinamika Kependudukan	75	40 – 65
3	Keragaman Budaya Bangsa Sebagai Identitas Nasional	75	75 – 100
4	Mitigasi Bencana Alama	75	65 – 85

Faktor yang menyebabkan peserta didik merasa tidak termotivasi dikarenakan media pembelajaran yang digunakan kurang menarik, monoton dan cenderung hanya berisikan teks saja, Dalam proses penelitian ini, peneliti telah menyimpulkan beberapa kesenjangan permasalahan yang dirasakan oleh guru dan siswa yang belum dapat mampu memenuhi Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada pelajaran Geografi kelas XI berdasarkan dari hasil analisis lebih lanjut bahwasannya penyebabnya ialah sebagai berikut : (1) Media yang digunakan guru selama proses pembelajaran masih kurang variatif, dikarenakan guru cenderung masih menggunakan buku cetak yang terbatas dan power point saja. (2) Keterbatasan skill (kemampuan) guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik rata – rata siswa, hal ini dinyatakan berdasarkan guru yang terkadang memberikan rekomendasi video – video pembelajaran dari youtube (3) Sarana dan Prasarana dalam mengakses media – media pembelajaran yang berkaitan dengan teknologi.

Bedasarkan tiga uraian penyebab utama tidak tercapainya standar nilai yang telah ditentukan, salah satu permasalahan yang akan dikaji untuk diteliti oleh peneliti yaitu mengenai media pembelajaran yang digunakan oleh guru. Berhubungan dengan kondisi tersebut guru memerlukan suatu media pembelajaran yang tentunya

dapat menjadi solusi dan digunakan dengan mudah, fleksibel serta interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pada mata pelajaran Geografi. Media pembelajaran adalah sesuatu yang digunakan guru guna menyampaikan materi pembelajaran sehingga siswa dengan mudah mencapai tujuan pembelajaran. Ada banyak jenis media pembelajaran, diantaranya yaitu media pembelajaran visual, audio dan audio-visual.

Bahan ajar dalam bentuk media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam komunikasi pembelajaran karena media merupakan sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan minat serta perhatian. Pesan pembelajaran yang didesain dalam bentuk media pembelajaran akan menjadi lebih efektif dan efisien. Berkaitan dengan hasil data yang diambil berdasarkan penyebaran gform yang telah peneliti lakukan kepada peserta didik kelas XI SMAN 7 Jakarta. Proses pembelajaran yang interaktif bisa dibangun dengan menghadirkan media pembelajaran yang menarik dan tidak monoton. Salah satu contoh media pembelajaran berbasis multimedia yang dapat dimanfaatkan sebagai penyampaian materi pembelajaran adalah Video Pembelajaran.

Video pembelajaran dianggap dapat membantu peserta didik dalam memvisualisasikan materi yang telah diajarkan sehingga lebih mudah diingat dan dipahami. Berkaitan dengan metode pembelajaran yang berpusat pada siswa (Student Center), siswa dapat belajar secara individu maupun kelompok untuk mengeksplorasi masalah, menjadi pihak yang aktif dalam proses pembelajaran berlangsung. Video interaktif adalah media pembelajaran yang di dalamnya mengkombinasikan unsur suara, gerak, gambar, teks, ataupun grafik yang bersifat interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran tersebut dengan penggunaannya. Video dapat diterapkan dalam berbagai hal dalam proses belajar mengajar, video tidak hanya dapat digunakan untuk menyajikan materi pembelajaran yang menarik, tetapi dapat juga diolah untuk menyajikan soal-soal dan langkah-langkah cara pengerjaannya. Video yang menyajikan soal-soal dan langkah pengerjaannya diharapkan akan memantapkan penguasaan konsep tentang mata pelajaran, terutama pada mata pelajaran Geografi kelas XI materi dinamika kependudukan.

Dari pernyataan di atas, pengembang tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF PADA MATA PELAJARAN GEOGRAFI UNTUK KELAS XI MATERI DINAMIKA KEPENDUDUKAN DI SEKOLAH MENENGAH ATAS (SMA)”**

Penelitian ini diharapkan dapat membantu proses pembelajaran pada mata pelajaran Geografi materi Dinamika Kependudukan untuk kelas XI SMAN 7 Jakarta sehingga seluruh peserta didik dapat mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang telah dijelaskan, maka peneliti telah merumuskan beberapa masalah sebagai berikut ;

1. Bagaimana proses pengembangan video pembelajaran interaktif untuk siswa SMA N 7 Jakarta kelas XI pada mata pelajaran Geografi materi Dinamika Kependudukan ?
2. Bagaimana kelayakan video pembelajaran interaktif pada materi Dinamika Kependudukan Mata Pelajaran Geografi di SMA N 7 Jakarta ?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, pengembang memfokuskan pada bagaimana proses pengembangan video pembelajaran interaktif. Ruang lingkup penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan sebuah bahan ajar interaktif berupa Video pada mata pelajaran Geografi untuk kelas XI. Maka peneliti memfokuskan ruang lingkup yang akan peneliti kembangkan adalah sebagai berikut ;

a. Fokus Penelitian

Berdasarkan dari hasil identifikasi masalah, maka peneliti memfokuskan penelitian ini pada bagaimana mengembangkan media pembelajaran video interaktif untuk peserta didik SMA N 7 Jakarta kelas XI pada mata pelajaran Geografi materi “Dinamika Kependudukan ?”

b. Materi

Materi yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu mengenai “Dinamika kependudukan” pada mata pelajaran Geografi kelas XI.

c. Sasaran

Pengembangan media video pembelajaran interaktif ini ditujukan kepada peserta didik kelas XI yang akan mempelajari materi “Dinamika Kependudukan” pada mata pelajaran Geografi.

d. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMA Negeri 7, Jl.Karet Pasar Baru Barat V , Bendungan Hilir, Jakarta Pusat.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa Video Pembelajaran Interaktif untuk mata pelajaran Geografi kelas XI di SMA Negeri 7 Jakarta yang sesuai dengan kebutuhan.

E. Manfaat Pengembangan

Adapun penulisan penelitian ini memiliki manfaat bagi beberapa pihak yaitu :

1. Manfaat Teoritis

- Bagi guru dan siswa memberikan manfaat berupa referensi dan sumber masukan mengenai media pembelajaran variatif yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk siswa.
- Dapat menjadi sumber masukan bagi teknolog pendidikan dalam mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video pada materi Dinamika Kependudukan untuk kelas XI SMA.
- Dapat menjadi referensi bagi penelitian berikutnya yang akan mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis video pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- Peserta didik
Bagi peserta didik dapat mampu meningkatkan hasil belajarnya serta pemahamannya pada materi Dinamika Kependudukan yang telah dikembangkan sehingga mampu mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan

- Guru

Bagi guru diharapkan dapat mampu membantu dalam proses pembelajaran pada mata pelajaran Geografi terutama pada materi Dinamika Kependudukan melalui media pembelajaran video interaktif yang telah dikembangkan.

