

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari tentang suatu struktur sosial dan proses sosial termasuk mengenai perubahan sosial (Selo Soemardjan dan Soelaeman Soemardi), sehingga dapat dikatakan bahwa Sosiologi merupakan suatu ilmu yang mempelajari mengenai kehidupan di lapisan masyarakat. Pada jenjang sekolah, Sosiologi termasuk ilmu yang terdapat di dalam rumpun Ilmu Pengetahuan Sosial bersamaan dengan Geografi, Ekonomi, Sejarah. Materi – materi yang disampaikan di dalam pembelajaran sosiologi pun dapat mencakup materi yang berkaitan langsung dengan suatu kehidupan sosial di dalam lapisan masyarakat. Pembelajaran sosiologi dirancang agar dapat mengembangkan pemahaman yang berkaitan dengan fenomena di dalam kehidupan sehari – hari. Sosiologi sebagai bentuk dari pembelajaran yang bersifat abstrak tidak hanya cukup untuk dikemas dengan cara penyampaian teori – teori saja, namun perlu mengedepankan suatu kemampuan dalam hal *problem solving, communication, analytical skills, collaboration* dan *critical thinking*.

Vermana & Sylvia (2019) berpendapat bahwa di dalam pembelajaran sosiologi SMA, siswa tidak hanya memahami suatu konsep dan teori saja, tetapi siswa juga diharapkan mampu bekerja sama ataupun keaktifan dalam pembelajaran. Oleh karena itu, agar

siswa dapat memahami materi pembelajaran dengan baik dan suatu tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal maka diperlukannya suatu pengembangan media pembelajaran diiringi dengan pemanfaatan teknologi yang ada. Hal ini diiringi dengan pendapat Arsyad (2011) bahwa, media pembelajaran merupakan salah satu faktor peningkatan kualitas pendidikan serta tidak dapat dipisahkan dalam kegiatan pembelajaran sehingga media belajar perlu dipertimbangkan kehadirannya dalam penyampaian materi pembelajaran. Maka dari itu, salah satu mata pelajaran yang membutuhkan suatu media pembelajaran agar dapat membantu untuk menyampaikan informasi pembelajaran yang bersifat abstrak adalah mata pelajaran Sosiologi.

Berhubungan dengan hal tersebut, Teknologi Pendidikan hadir untuk dapat meningkatkan produktivitas Pendidikan sehingga dapat memaksimalkan waktu belajar dengan baik agar dapat mengembangkan dan menciptakan suatu kegiatan pembelajaran yang lebih luas dan konkrit. Hal tersebut sesuai dengan definisi terbaru dari Teknologi Pendidikan menurut AECT (*Association for Educational Communications and Technology*) tahun 2004 yaitu:

*Educational technology is the study and ethical practice of facilitating learning and improving performance by creating, using, and managing appropriate technological processes and resources.*¹

¹ Alan Januszewski and Michael Molenda, *Educational Technology: A Definition with Commentary*, *Educational Technology: A Definition with Commentary* (New York: Taylor & Francis Group, 2013)

Teknologi pendidikan adalah suatu studi dan praktik etis dalam upaya memfasilitasi pembelajaran dan meningkatkan kinerja dengan cara menciptakan, menggunakan atau memanfaatkan, dan mengelola proses dan sumber-sumber teknologi yang tepat.

Seiring dengan berjalannya zaman modern, proses pembelajaran harus bergerak ke arah yang lebih modern dan inovatif. Molenda (2014), berpendapat suatu pembelajaran modern merupakan pembelajaran yang orientatif dan prospektif bagi siswa dalam menciptakan pembelajaran yang efisien dan efektif demi mewujudkan kualitas pembelajaran dunia pendidikan. Sehingga, dalam pembelajaran modern suatu peran teknologi dalam dunia pendidikan tentu sangat berperan penting. Hadirnya pemanfaatan teknologi di dalam dunia pendidikan tentunya dapat menyediakan sebuah peluang bagi seorang guru sebagai tenaga pendidik untuk dapat menciptakan dan mengembangkan media pembelajaran yang lebih bervariasi dan interaktif. Oleh karena itu, seorang guru harus dituntut untuk menjadi lebih kreatif, inovatif sehingga dapat berinovasi dalam memanfaatkan dan menciptakan suatu media pembelajaran agar siswa dapat terus termotivasi sehingga minat belajar dapat terus ditingkatkan.

Berdasarkan observasi sebelumnya yang dilakukan pada tanggal 26 Oktober 2022 pada semester gasal tahun 2022/2023 di sebuah sekolah di Jakarta yaitu SMA Negeri 62, Sekolah Menengah Atas yang terletak di Kawasan Kramat Jati, Jakarta Timur, peneliti telah melakukan

wawancara tidak terstruktur dengan guru pengampu mata pelajaran Sosiologi. Data menunjukkan adanya suatu permasalahan yaitu belum tercapainya tujuan pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI IPS di SMA Negeri 62 Jakarta. Hal ini dibuktikan dengan adanya data berupa hasil belajar siswa yang belum mencapai standar kriteria ketuntasan belajar (KKM) terkhususnya pada materi mengenai “Permasalahan Sosial di Masyarakat”. Berikut ini merupakan tabel hasil belajar siswa di mata pelajaran Sosiologi kelas XI IPS pada materi Permasalahan Sosial di Masyarakat.

Tabel 1. 1
 Nilai Hasil Belajar Kelas XI IPS Pada Materi Permasalahan Sosial di Masyarakat

No	Kelas	Nilai Rata - Rata
1	XI IPS 1	66,38
2	XI IPS 2	62,38
3	XI IPS 3	60,23
Nilai Rata – Rata		63,07

Pada tabel di atas, data menunjukkan bahwa nilai rata – rata siswa kelas XI IPS pada mata pelajaran Sosiologi khususnya di materi Permasalahan Sosial di Masyarakat masih mendapat nilai rata - rata sebesar 63,07 dari standar nilai ketuntasan yang ditetapkan oleh sekolah yaitu 75.

Maka berdasarkan penelitian pendahuluan, peneliti telah menganalisis lebih lanjut terhadap penyebab ketidaktuntasan nilai hasil belajar siswa kelas XI terhadap mata pelajaran Sosiologi. Hasil dari penyebab ketidaktuntasan hasil belajar siswa, sebagai berikut : 1) Media dan sumber belajar yang digunakan terbatas dan kurang bervariasi seperti hanya mengandalkan media Power Point (PPT), buku cetak konvensional, dan video dari Youtube yang berdurasi lebih dari 10 menit dikarenakan kemampuan guru yang masih kurang dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif, 2) Fasilitas dan prasarana sekolah, seperti perpustakaan sekolah yang kurang lengkap dalam hal ketersediaan buku cetak pelajaran, 3) Siswa yang tidak difasilitasi media dan sumber belajar yang layak sehingga siswa merasa kesulitan dalam mengakses dan memahami materi pembelajaran, 4) Motivasi belajar pada siswa yang belum stabil diakibatkan adanya efek dari *learning loss* pasca peralihan pandemi, 5) Guru yang masih mengalami kendala pada saat mengajar yaitu kesulitan dalam menyampaikan informasi pembelajaran yang bersifat teori (abstrak) kepada siswa.

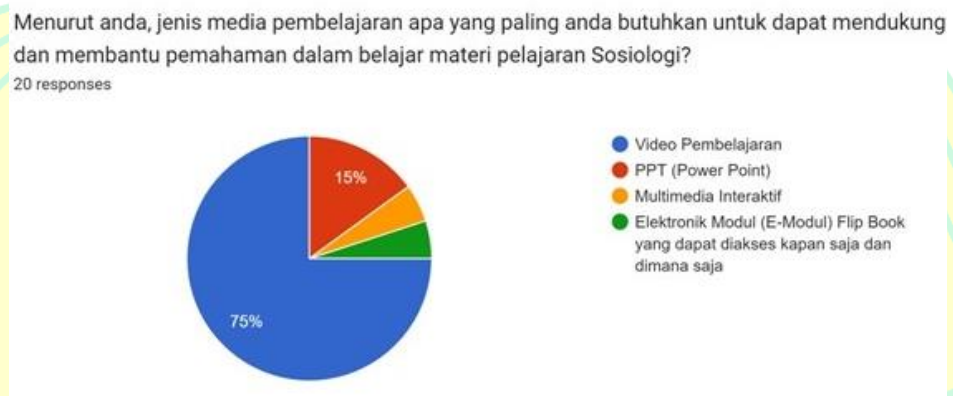
Oleh karena itu dari hasil lima uraian penyebab ketidaktuntasan hasil belajar siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 62 Jakarta, peneliti menelaah lebih lanjut untuk menemukan permasalahan utama dengan melaksanakan wawancara tidak terstruktur. Hasil wawancara tidak terstruktur menemukan bahwa guru masih menggunakan metode ceramah sehingga pembelajaran Sosiologi dinilai kurang interaktif.

Selain itu guru juga masih memiliki kemampuan yang rendah dalam menciptakan media pembelajaran interaktif dan hanya menggunakan media konvensional, seperti buku cetak saja. Keterbatasan media pembelajaran yang digunakan dan kemampuan yang dimiliki guru dalam menciptakan media interaktif juga membuat guru kesulitan menyampaikan informasi pembelajaran kepada siswa, sehingga informasi pembelajaran yang disampaikan sulit dipahami oleh siswa.

Maka dari permasalahan di atas, peneliti tertarik untuk mengangkat permasalahan berupa perlu adanya pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan lebih menarik sehingga diharapkan dapat membantu siswa memahami informasi pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi dan ketuntasan nilai yang ditetapkan oleh sekolah dapat tercapai.

Berhubungan dengan kondisi di atas guru memerlukan suatu media pembelajaran yang dapat diakses dan digunakan dengan mudah serta interaktif sebagai media pembelajaran yang dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi. Tentunya media pembelajaran ini berperan sebagai suatu alat bantu bagi guru dalam kegiatan pembelajaran (instruksional) yang di mana selama kegiatan pembelajaran berlangsung tidak hanya terfokus pada metode diskusi dan ceramah saja, melainkan dapat menumbuhkan interaktivitas sehingga motivasi dan minat belajar siswa dapat ditingkatkan. Menurut Surayya (2012), media pembelajaran

merupakan alat yang mampu membantu proses belajar mengajar serta berfungsi untuk memperjelas makna pesan atau informasi yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran yang telah direncanakan. Salah satu jenis dari media pembelajaran yang dapat digunakan yaitu media video pembelajaran.



Gambar 1. 1 Hasil Kuesioner Analisis Kebutuhan

Gambar diatas merupakan hasil kuesioner yang penulis bagikan melalui Google Form sebagai Analisis Kebutuhan Awal kepada siswa kelas XI IPS, data menunjukkan bahwa dari 20 responden sebanyak 15 orang dengan presentase sebesar 75% memilih media berbentuk video pembelajaran sebagai media yang paling dibutuhkan karena dapat membantu dalam meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa dalam belajar. Di samping itu, alasan siswa memilih video pembelajaran karena gaya belajar siswa kelas XI IPS di SMAN 62 Jakarta yang cenderung mengarah kepada gaya belajar visual. Ditambah dengan adanya permasalahan utama dari mata pelajaran Sosiologi khususnya pada materi permasalahan sosial di masyarakat yaitu kemampuan guru

kurang dalam menciptakan media interaktif dan kesulitan dalam menyampaikan informasi pembelajaran yang bersifat abstrak dikarenakan memiliki materi yang terbilang kompleks sehingga siswa sulit menerima informasi tersebut dan keterbatasan sumber dan media pembelajaran yang digunakan membuat siswa menjadi mudah bosan dan sulit untuk menggunakan sumber dan media pembelajaran yang layak.

Oleh karena itu, dibutuhkan suatu intervensi media pembelajaran yang dilengkapi dengan audio dan visual agar dapat membantu siswa memahami materi yang disampaikan dan dapat menyampaikan informasi pembelajaran yang bersifat teori dan abstrak khususnya pada materi permasalahan sosial di masyarakat.

Berdasarkan dari hasil uraian analisis keadaan tersebut, maka diperlukan suatu pengembangan video pembelajaran pada materi permasalahan sosial di masyarakat. Video pembelajaran ini nantinya akan dirancang dan dikembangkan secara interaktif. Makna kata Interaktif berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah saling aktif. Maka dengan adanya pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif diharapkan dapat menyajikan efek audio dan visual yang mengandung materi pembelajaran dan memungkinkan adanya suatu interaksi dengan penggunanya (*user*). Pengembangan video pembelajaran interaktif juga diharapkan dapat mendorong siswa untuk melihat langsung dan peka dalam hal

menganalisis permasalahan sosial yang terjadi di sekitar masyarakat, sehingga nilai keaktifan siswa dalam belajar dapat terus ditingkatkan dalam belajar.

Hal ini sesuai dengan salah satu tujuan dari video menurut Cheppy Riyana (2007:6) bahwa video dapat memperjelas dan penyampaian suatu pesan agar tidak terlalu verbalitis.² Video pembelajaran juga dinilai sebagai suatu media pembelajaran yang dapat membantu menyampaikan pesan pembelajaran kepada peserta didik dan dilengkapi dengan visualisasi sehingga dapat membantu siswa untuk memahami materi yang bersifat abstrak menjadi suatu hal yang konkrit. Diperkuat dengan adanya hasil temuan jurnal sebelumnya yang berjudul “Pengembangan Video Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMAN 1 Payakumbuh” di dalam Jurnal Sikola:Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran oleh pada tahun 2020 oleh Sriyani Amsar , Ike Sylvia, AB Sarca Putera dari Universitas Negeri Padang. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE. Pada penelitian ini dibuktikan bahwa pengembangan produk video pembelajaran ini dinilai memiliki kualitas yang baik,praktis dan efektif serta berpengaruh terhadap peningkatan berpikir analisis siswa pada materi integrasi sosial mata pelajaran

² Cheppy Riyana (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Bandung : Program P3AI Universitas Pendidikan Indonesia

Sosiologi kelas XI.³ Selanjutnya penelitian pengembangan ini juga diperkuat dengan adanya penelitian sebelumnya yang dilakukan oleh Friska Ayuliandari (2022) yang berjudul “Pengembangan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS di SMAN 12 Merangin” dari Universitas Negeri Padang, bahwasannya pada penelitian tersebut dikembangkan suatu media berupa video pembelajaran animasi dengan menggunakan model pengembangan 4-D dan hasilnya menunjukkan bahwa video pembelajaran animasi layak, efektif serta praktis untuk digunakan dan dapat membantu siswa kelas XI IPS 2 SMAN 12 dalam memahami materi integrasi sosial pada mata pelajaran Sosiologi sehingga video pembelajaran animasi ini dinilai sangat efektif untuk digunakan oleh siswa.⁴

Sehingga, dari hasil penelitian pengembangan relevansi tersebut maka peneliti beranggapan bahwa dengan adanya penggunaan media berbentuk video pembelajaran interaktif dapat mengintervensi terhadap permasalahan yang terjadi pada siswa kelas XI IPS di SMA Negeri 62 Jakarta, dikarenakan video pembelajaran interaktif merupakan media yang mampu menampilkan suatu konsep secara nyata sehingga dapat dijadikan

³ Amsar S, Sylvia I, & Putera A, 2020. “Pengembangan Pengembangan Video Sebagai Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analisis Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Kelas XI IPS SMAN 1 Payakumbuh”. *Jurnal Sikola : Jurnal Kajian Pendidikan dan Pembelajaran*. Vol.2. No.1.hlm.35.

⁴ Friska Ayulandari, 2022. “Pengembangan Media Video Animasi Dalam Pembelajaran Sosiologi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik Kelas XI IPS di SMAN 12 Merangin”. Skripsi Thesis. Universitas Negeri Padang.

sebagai media pembelajaran yang efektif, efisien, mudah digunakan dan tentunya pembelajaran juga dapat ditampilkan secara tersusun sesuai dengan adanya tahapan prosedur.

Maka, berdasarkan masalah yang telah dijabarkan dan hasil data yang telah diperoleh dan diteliti, peneliti tertarik untuk mengambil topik penelitian mengenai “Pengembangan Video Pembelajaran Interaktif Sosiologi Pada Materi Permasalahan Sosial Kelas XI SMA”. Sehingga diharapkan setelah dikembangkannya media berupa video pembelajaran dapat membantu tercapainya tujuan dan target pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan hasil analisis latar belakang masalah diatas, maka penulis mengidentifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran yang tepat?
2. Bagaimana kelayakan media video yang dikembangkan?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan dari hasil identifikasi masalah sebelumnya, pengembangan ini akan menghasilkan sebuah produk berbentuk video pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi SMA kelas XI IPS. Maka

peneliti membagi dan memfokuskan ruang lingkup pada pengembangan media video pembelajaran, sebagai berikut:

a. Fokus Penelitian

Sesuai dengan adanya identifikasi masalah, maka fokus penelitian yaitu mengenai bagaimana proses mengembangkan media pembelajaran yang tepat dengan menggunakan video pembelajaran untuk siswa SMA kelas XI IPS pada mata pelajaran Sosiologi.

b. Materi

Pada pengembangan media video pembelajaran, materi yang diangkat untuk dikembangkan yaitu mengenai “Permasalahan Sosial Dalam Masyarakat” pada mata pelajaran Sosiologi kelas XI.

c. Sasaran

Media yang dikembangkan dengan konsep video pembelajaran ini ditujukan untuk siswa SMA kelas XI IPS yang telah mempelajari materi “Permasalahan Sosial Dalam Masyarakat”.

d. Tempat Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di SMA Negeri 62 Jakarta, Jl. Raya Bogor, RT.13/RW.11, Kampung Tengah, Kecamatan Kramat jati, Kota Jakarta Timur, DKI Jakarta.

e. Waktu Penelitian

Pada penelitian ini terhitung penelitian dimulai pada tanggal 30 Oktober 2022 hingga 20 Juni 2023.

D. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan dari adanya rumusan masalah di atas maka tujuan dari pengembangan ini adalah untuk menghasilkan media pembelajaran berupa video pembelajaran pada mata pelajaran Sosiologi untuk siswa SMA kelas XI IPS agar dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang baik untuk digunakan.

E. Kegunaan Pengembangan

Sesuai dengan tujuan pengembangan tersebut, maka Penelitian pengembangan ini diharapkan memiliki manfaat atau kegunaan baik secara praktis maupun teoritis sebagai berikut:

a. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian pengembangan ini diharapkan nantinya memiliki manfaat teoritis yaitu dapat dijadikan sebagai bahan acuan atau pertimbangan untuk keberlanjutan penelitian selanjutnya. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat memperluas kajian dan kontribusi dalam hal perkembangan IPTEK.

b. Manfaat Praktis

Bagi Sekolah

Dapat menjadi saran serta masukan dalam upaya peningkatan mutu belajar agar kegiatan pembelajaran yang berlangsung dapat lebih optimal dan penggunaan media

pembelajaran dapat lebih bervariasi lagi sehingga pelaksanaan pembelajaran tidak terlalu monoton.

Bagi Guru

Sebagai media yang digunakan untuk alat bantu guru dalam mengajar mata Pelajaran Sosiologi sehingga dapat memudahkan dalam menyampaikan konsep pembelajaran yang bersifat abstrak menjadi konkret dan tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik.

Bagi Siswa

Agar dapat membantu meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa dalam mempelajari Sosiologi, sehingga mempermudah siswa dalam memahami materi “Permasalahan Sosial di Masyarakat” dan hasil belajar siswa dapat terus ditingkatkan.

