

BAB I

PENDAHULUAN

A. Analisis Masalah

Peserta didik adalah seseorang yang harus mendapatkan atau menerima Pendidikan sesuai dengan bakat, minat, dan kemampuannya agar dapat tumbuh dan berkembang dengan baik dan mempunyai kepuasan dalam menerima pelajaran yang diberikan oleh pendidiknya. Peserta didik dapat juga dikatakan sebagai subjek atau pribadi yang otonom yang diakui keberadaanya. Begitu juga saat proses belajar mengajar, peserta didik memiliki peran utama. Sebab peserta didik ingin meraih cita-citanya, memiliki tujuan dan kemudian ingin mencapainya secara maksimal. Salah satu tujuan yang ia ingin yaitu mengembangkan diri secara terus menerus agar dapat memecahkan masalah hidup yang akan ditemuinya. Dalam proses belajar mengajar pentingnya terdapat pendidik atau guru sebagai pengajar dan peserta didik. Dengan hadirnya guru akan membuat proses belajar mengajar menjadi sempurna. Peserta didik dapat memperoleh pengetahuan dari mana saja. Namun, dengan adanya pendidikan maka perolehan ilmu yang diterima menjadi lebih lengkap dengan adanya pembentukan sikap dan kepercayaan.

Proses perolehan bantuan yang diberikan pendidik kepada peserta didik berupa ilmu dan pengetahuan, penguasaan kemahiran dan tingkah laku, serta kepercayaan pada peserta didik yaitu Pembelajaran. Pembelajaran dengan arti lain yaitu usaha menciptakan lingkungan yang kondusif agar terjadi proses belajar pada diri peserta didik. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai usaha yang dilakukan oleh sekelompok pendidik untuk memberikan kemudahan bagi orang lain agar belajarnya menjadi lebih terarah.¹ Pembelajaran dilakukan untuk mencapai tujuan berupa materi, cara penyampaian materi, dan cara mengelola pembelajaran yang diupayakan oleh pendidik agar peserta didik dapat mencapai perannya. Dalam istilah pembelajaran, antara pendidik dan peserta didik memiliki peran yang sama atau seimbang. Mereka memiliki perannya masing-masing. Dalam pembelajaran, tugas guru yaitu mengkondisikan lingkungan agar menunjang terjadinya perubahan perilaku bagi peserta didik dan tugas peserta didik yaitu memperoleh ilmu pengetahuan dan menggapai cita-citanya.

Dalam pembelajaran terdapat mata pelajaran muatan IPA (Ilmu Pengetahuan Alam) dan IPS (Ilmu Pengetahuan Sosia). NCSS memberi batasan bahwa pengertian IPS yaitu studi integrasi antara studi sosial dan humaniora untuk meningkatkan kompetensi sehari-hari. Dalam program sekolah, IPS menyediakan studi yang terorganisasi, sistematis yang

¹ Nurdin Ibrahim, *Perspektif Pendidikan Terbuka Jarak Jauh: Kajian Teoritis dan Aplikasi* (Jakarta: Bumi Aksara, 2010), hlm. 82

tersandar pada berbagai disiplin ilmu, seperti antropologi, arkeologi, ekonomi, geografi, sejarah, hukum, filsafat, ilmu politik, psikologi, agama, serta sosiologi selayaknya konten dari studi humaniora, matematika, dan ilmu pengetahuan alam. Tujuan utama dari program IPS adalah untuk membantu anak yang mengembangkan kemampuan untuk membuat keputusan yang terinformasi dan memiliki alasan untuk kepentingan umum sesuai dengan perannya sebagai warga budaya dan masyarakat dalam dunia yang saling tergantung. Tujuan IPS tersebut dapat dicapai melalui proses pembelajaran yang terdiri dari beberapa aspek. Ruang lingkup mata pelajaran IPS meliputi aspek-aspek sebagai berikut: (1) sosiologi, (2) ekonomi, (3) sejarah, dan (4) geografi.

Menurut Pitirim Sorokin, Sosiologi adalah suatu ilmu yang mempelajari:

- 1) Hubungan dan pengaruh timbal balik antara aneka macam gejala-gejala sosial (agama dan ekonomi, keluarga dan moral, hukum dan ekonomi, gerak masyarakat dengan politik);
- 2) Hubungan dan pengaruh timbal balik antara gejala sosial dengan gejala non sosial (geografi, biologis dan sebagainya);
- 3) Ciri-ciri umum semua jenis gejala-gejala sosial.

Pendapat dari tokoh lain yaitu Roucek dan Warren mengemukakan bahwa Sosiologi adalah ilmu yang mempelajari hubungan antarmanusia dalam kelompok-kelompok. Social. J.A.A van Doorn dan C.J. Lammers juga mengemukakan bahwa sosiologi adalah ilmu pengetahuan tentang struktur-struktur dan proses-proses kemasyarakatan yang bersifat stabil. Dapat disimpulkan bahwa sosiologi adalah ilmu yang mengkaji mengenai macam-macam gejala-gejala

sosial dan mempelajari mengenai struktur sosial dan proses sosial yang terjadi di dalam individu dan kelompok sosial serta perubahan sosial. Terdapat pula manfaat penting yang didapat dalam mempelajari sosiologi pendidikan, yaitu (1) dengan mempelajari sosiologi sebagai pendekatan dalam dunia pendidikan, mampu memberikan dan mempelajari sub bagian, dalam memahami arti sosiologi dan pendidikan, (2) dengan adanya beberapa pendekatan yang digunakan dalam sosiologi, kaitannya mengkaji berbagai fenomena sosial di dunia pendidikan, dan (3) memahami paradigma pendidikan, dimana sebagai implikasi pilihan perspektif sosiologis yang akan digunakan.

Materi sosiologi yang dipelajari pada semester satu, yaitu Pengantar Sosiologi kajian dan kelahiran sosiologi, Sosiologi Sebagai Ilmu yang Berparadigma Ganda, Tindakan Sosial, Interaksi Sosial dan Identitas, dan Lembaga Sosial. Berdasarkan observasi awal peneliti yang dilakukan pada 1 september 2022 dengan melakukan penyebaran kuesioner kepada siswa kelas X 2 SMAN 14 Jakarta, dengan tujuan analisis kebutuhan siswa dalam mengetahui materi sosiologi yang belum dipahami oleh siswa dan alternatif media yang sesuai dengan materi yang dipilih agar siswa dapat lebih memahami materi dan tidak mudah jenuh. Dari jabaran materi sosiologi di atas terdapat dua materi yang belum dipelajari, yaitu Tindakan Sosial dan Lembaga Sosial. Hasil angket terbanyak materi yang paling sulit yaitu materi Sosiologi sebagai Ilmu yang Berparadigma Ganda. Alasan yang diberikan siswa dalam memilih materi tersebut sebagai materi yang sulit, karena

masing-masing dari paradigma sosiologi memiliki teori berbeda yang dikemukakan oleh para sosiolog dalam membahas hakikat (makna) sosiologi. Selain itu, dalam materi tersebut memiliki contoh yang disajikan dengan sederhana, namun dikarenakan siswa belum memahami sepenuhnya dari masing-masing perbedaan paradigma sosial membuat siswa sulit untuk mengingat dan sering tertukar dengan contoh yang sudah dijelaskan. Oleh karena itu, siswa mengalami hambatan dalam memahami dan mengingat teori, tokoh, dan contoh yang terdapat dalam materi tersebut.

Sosiologi sebagai Ilmu yang Berparadigma Ganda memiliki dan menggunakan berbagai paradigma (kerangka atau cara berpikir) yang melahirkan banyak perspektif dan teori untuk menganalisis berbagai kajian sosiologi dalam rangka membantu memahami kehidupan sosial. Menurut George Ritzer (1975:24.) paradigma sosiologi adalah:

1. paradigma fakta sosial;
2. paradigma definisi sosial;
3. paradigma perilaku sosial.

Dari ketiga paradigma tersebut, selain menunjukkan sosiologi sebagai ilmu yang memiliki berbagai paradigma dan teori, juga menunjukkan sosiologi sebagai ilmu yang empiris, teoritis, non etis, dan kumulatif.

Agar terciptanya suasana pembelajaran dan belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik dapat memahami materi Sosiologi sebagai Ilmu yang Berparadigma Ganda, maka peneliti memutuskan untuk

mengembangkan media pembelajaran. Dalam definisi Teknologi Pembelajaran menurut AECT 1994 "*instructional technology is the theory and practice of design, development, utilization, management, and evaluation of process and resources for learning*". (Seels dan Richey, 1994: 1). Berdasarkan definisi di atas "Teknologi Pendidikan adalah teori dan praktek dalam desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan, serta evaluasi proses dan sumber untuk belajar". Berlandaskan definisi AECT 1994, ada lima domain atau bidang garapan teknologi pembelajaran (teknologi instruksional), yaitu desain, pengembangan, pemanfaatan, pengelolaan dan penilaian.

Kawasan pengembangan mencakup pengembangan teknologi cetak, teknologi audio visual, dan teknologi berbasis komputer. Dalam penelitian ini akan dikembangkan media pembelajaran berbasis audio visual, karena teknologi audio visual dapat mewakili pesan abstrak ke dalam bentuk visual, menyajikan peristiwa yang rumit, dan merekayasa objek atau subjek. Salah satu media pembelajaran berbasis teknologi audio visual yaitu video animasi.

Video animasi sangat berpengaruh dalam suatu pembelajaran karena dapat menarik perhatian, meningkatkan retensi dan memungkinkan visualisasi dari konsep imajinasi, objek dan hubungan-hubungannya. Selain itu, menggunakan video animasi dapat menciptakan suasana pembelajaran yang menyenangkan, sudah seharusnya pembelajaran dilakukan dengan mengikuti perkembangan yang ada. Jika pembelajaran yang dilakukan tidak

mengikuti perkembangan zaman dikhawatirkan tidak sesuai dengan tuntutan zaman peserta didik di masa yang akan datang. Video animasi cocok dengan materi Sosiologi sebagai Ilmu yang Berparadigma Ganda yang akan menekankan pada penjelasan dari paradigma sosial dengan visual animasi yang sesuai dan menarik sehingga siswa dapat dengan mudah memahami dan mengingatnya.

Berdasarkan latar belakang masalah tersebut, maka peneliti memfokuskan untuk mengkaji masalah dengan melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Video Animasi “Sosiologi sebagai Ilmu yang Berparadigma Ganda” Mata Pelajaran Sosiologi Kelas X SMA”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan analisis masalah yang sudah dijelaskan di atas, maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan, sebagai berikut:

1. Apa sajakah kesulitan siswa dalam mempelajari materi Sosiologi sebagai Ilmu yang Berparadigma Ganda mata pelajaran sosiologi?
2. Apakah video animasi dapat memudahkan siswa memahami mata pelajaran sosiologi materi Sosiologi sebagai Ilmu yang Berparadigma Ganda?
3. Bagaimana mengembangkan video animasi untuk materi Sosiologi Sebagai Ilmu yang Berparadigma Ganda kelas X SMA?

C. Ruang Lingkup

Berdasarkan identifikasi masalah yang telah dikemukakan, maka ruang lingkup dari pengembangan ini adalah:

1. Jenis Masalah

Batasan masalah dari pengembangan ini yaitu “pengembangan media pembelajaran video animasi “Sosiologi Sebagai Ilmu yang Berparadigma Ganda“ mata pelajaran Sosiologi kelas X SMA”.

2. Jenis Media

Media pembelajaran yang akan dikembangkan adalah video animasi.

3. Jenis Materi

Pengembangan ini mengambil mata pelajaran sosiologi dengan topik “Sosiologi Sebagai Ilmu yang Berparadigma Ganda”.

4. Sasaran

Sasaran dalam pengembangan ini adalah peserta didik kelas X SMA.

5. Tempat

Tempat dalam pengembangan ini adalah SMAN 14 Jakarta yang berlokasi di Cililitan, Jakarta Timur.

D. Tujuan Pengembangan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran video animasi “Sosiologi sebagai Ilmu yang Berparadigma Ganda” mata pelajaran Sosiologi kelas X di SMA.

E. Kegunaan Pengembangan

Kegunaan dari pengembangan video animasi pada materi Sosiologi Sebagai Ilmu yang Berparadigma Ganda mata pelajaran Sosiologi Kelas X di SMA, ini yaitu.

Manfaat Teoritis:

1. Sebagai bentuk pengaplikasian teori yang telah dipelajari di prodi Teknologi Pendidikan.
2. Sebagai bentuk pengaplikasian Teknologi Pendidikan dalam kawasan pengembangan.
3. Sebagai bahan referensi dan perbandingan pada penelitian pengembangan yang akan datang.

Manfaat Praktis:

1. Bagi peserta didik, dengan penggunaan video animasi ini diharapkan siswa dapat memahami materi dengan mudah, lebih

termotivasi dan terangsang dalam belajar dan memperoleh informasi.

2. Bagi guru, hasil penelitian yang berupa media video animasi ini dapat dijadikan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif untuk mengatasi keterbatasan waktu dan ruang dalam proses pembelajaran, sehingga peran guru dapat diwakili oleh media ini.
3. Bagi peneliti, hasil penelitian yang berupa video animasi ini dapat dijadikan untuk menambah wawasan dan pengalaman dalam mengembangkan media pembelajaran.

