

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Pendidikan adalah salah satu instrumen paling kuat dalam perubahan sosial dan individu, ini tidak hanya meningkatkan keterampilan dan pengetahuan, tetapi juga memotivasi individu untuk mencapai potensi terbaik mereka. Di sinilah pentingnya pendidikan di lingkungan khusus seperti Lembaga Pemasyarakatan (Lapas) Narkotika, seperti yang terdapat di Cipinang, Jakarta Timur, menjadi sangat penting. Lapas narkotika sering kali menjadi tempat di mana narapidana narkotika menjalani hukuman dan rehabilitasi, dan memberikan akses terhadap pendidikan merupakan langkah kunci dalam membantu mereka mempersiapkan diri untuk reintegrasi sosial setelah pembebasan. Namun, proses pendidikan di lingkungan ini memiliki tantangan tersendiri. Terbatasnya akses, kurangnya sumber daya, kondisi fisik yang tidak ideal dan yang paling penting adalah motivasi belajar atau minat belajar peserta didik, Kurangnya minat belajar warga belajar PKBM pandu pelajar mandiri bisa dilihat dari pembelajaran IPS, saat melakukan pembelajaran IPS mereka cenderung bosan, kebanyakan dari mereka tidak memperhatikan dan banyak sekali yang tertidur saat belajar bahkan ada yang sampai berbaring di lantai, itu terjadi karena rata-rata peserta didik mengikuti PKBM pandu pelajar mandiri ini bukan karena kemauan mereka sendiri, melainkan karena kewajiban, mereka harus mengikuti program yang ada jika ingin mendapatkan surat remisi atau pemotongan masa tahanan, itu membuat minat belajar mereka sangat minim sehingga dapat menghambat penyelenggaraan pendidikan yang efektif.

*Screening* dan observasi pembelajaran dilakukan mulai dari tanggal 18 september 2023 kepada sebagian besar warga belajar di PKBM, itu dilakukan untuk mengetahui minat belajar dan kebutuhan belajar mereka. Hasil *screening* menunjukkan bahwa hampir semua warga belajar lebih menyukai media video ketimbang ceramah dalam pembelajaran. Wawancara dengan tutor juga

dilakukan pada 21 september berdasarkan wawancara dengan Adit yang merupakan salah satu tutor di PKBM, dia mengatakan bahwa media pembelajaran sangat mempengaruhi minat belajar, karena dengan adanya media pembelajaran mereka dapat merealisasikan imajinasi mereka. dan berdasarkan wawancara dengan narapidana atau yang biasa kita panggil Warga belajar binaan, mereka juga merasa bosan jika pembelajaran dilakukan dengan hanya menjelaskan materi, mereka lebih butuh praktek dibandingkan teori dan mereka rata rata mengikuti kegiatan pkbm hanya formalita. Dapat disimpulkan bahwa upaya untuk meningkatkan minat belajar belajar peserta didik PKBM pandu pelajar mandiri dan kualitas pendidikan di lapas narkotika, Pemanfaatan media pembelajaran sangatlah penting karena berperan sebagai perantara atau alat komunikasi antara pendidik atau tutor dengan siswa. Tujuan utamanya adalah untuk memotivasi siswa dan memfasilitasi partisipasi penuh dan bermakna mereka dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran dirancang untuk melengkapi dan mendukung pendidik dalam menyampaikan materi atau informasi, bukan menggantikan metode pengajarannya. Hasil yang diharapkan dari penggunaan media pembelajaran antara lain meningkatkan interaksi antar siswa dan antara pendidik dan siswa. Selain itu, media pembelajaran membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan memotivasi siswa sehingga materi lebih mudah dipahami. Hal ini juga memberdayakan siswa untuk mengendalikan pembelajaran mereka dan mencapai tujuan mereka, sekaligus memberikan beragam metode pengajaran melalui penjelasan pendidik.. Ambarini et al., (2018)

Metode pembelajaran memerlukan inovasi penggunaan media pembelajaran untuk mengoptimalkan potensi pendidikan di Lapas Narkotika. Kesesuaian media sangat berpengaruh terhadap keberhasilan penggunaan media interaktif, karena media interaktif yang efektif dapat meningkatkan motivasi siswa. Semakin tinggi kualitas media pembelajaran maka kemampuan siswa dalam menangkap materi semakin baik (Lutfi et al., 2019). Memanfaatkan media interaktif dapat mempercepat pembentukan konsep siswa dibandingkan hanya sekedar mendengarkan, dan juga menciptakan lingkungan

kelas yang lebih menyenangkan. Penelitian Rahman (2021) menunjukkan adanya korelasi positif antara motivasi belajar dengan hasil belajar siswa setelah menggunakan media interaktif (Rahman et al., 2021).

Media interaktif ini hadir dalam berbagai bentuk, salah satu yang paling efektif adalah video interaktif. Video interaktif mengintegrasikan unsur suara, gerakan, gambar, teks, dan grafik interaktif untuk menghubungkan media pembelajaran dengan pengguna (Prastowo, 2014:370). Menurut Niswa (2012:3), video interaktif memberikan panduan praktis melalui penyajian audiovisual (gambar dan suara), dilengkapi dengan panduan suara berbahasa Indonesia yang jelas dan mudah dipahami, dikemas dalam program autorun. Dengan CD interaktif, siswa dapat belajar mandiri kapan saja, sehingga sangat membantu dalam memperdalam pemahaman materi. Video interaktif memfasilitasi interaksi atau hubungan timbal balik antara pengguna dan media itu sendiri. Hal ini sejalan dengan pernyataan Yasa dkk. (2017:201), yang menegaskan bahwa media dianggap interaktif ketika melibatkan siswa dengan media, memungkinkan mereka melakukan lebih dari sekedar menonton atau mendengarkan materi. Media pembelajaran interaktif memainkan peran penting dalam meningkatkan minat belajar peserta didik. Mereka memberikan kesempatan bagi peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif, menerima umpan balik segera, dan menyesuaikan pengalaman pembelajaran mereka. Dengan elemen-elemen permainan, kompetisi yang sehat, dan aksesibilitas yang mudah, media ini menciptakan lingkungan yang merangsang minat peserta didik untuk belajar.

Keberhasilan akademik siswa dapat dipengaruhi oleh motivasinya. Siswa yang memiliki motivasi dan minat belajar yang tinggi cenderung mencapai prestasi akademik yang baik, sedangkan siswa dengan motivasi dan minat belajar yang rendah biasanya mendapatkan hasil akademik yang kurang memuaskan. Tingkat motivasi seseorang menentukan sejauh mana usaha dan semangat yang dikeluarkan dalam suatu kegiatan, yang pada akhirnya mempengaruhi hasil yang dicapai. Menurut Suryabrata dalam Djaali (2012),

motivasi adalah keadaan internal yang mendorong individu untuk melakukan aktivitas tertentu guna mencapai tujuan tertentu. Ini sejalan dengan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2006 tentang Standar Proses Pendidikan Dasar dan Menengah, yang menyatakan bahwa pembelajaran di satuan pendidikan harus bersifat interaktif, inspiratif, menyenangkan, menstimulasi, dan memotivasi, serta mendorong partisipasi siswa yang positif. Pembelajaran harus memberikan ruang yang luas untuk menumbuhkan inisiatif, kreativitas, dan kemandirian, sesuai dengan bakat, minat, serta perkembangan fisik dan psikis siswa. Oleh karena itu, pendidik harus terus berpikir kreatif dan berinovasi untuk membantu siswa mengembangkan motivasi belajarnya dengan memberikan materi pembelajaran yang menarik, sehingga siswa tidak merasa bosan selama di kelas. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik berupa video interaktif untuk meningkatkan minat belajar siswa di Lapas Narkoba PKBM Pandu Siswa Mandiri Cipinang Jakarta Timur. Materi yang akan disajikan dalam video interaktif ini merupakan materi dari pelajaran IPS paket B yaitu Indonesia Kaya, materi ini menjelaskan kondisi Indonesia, kekayaan Indonesia serta flora dan faunanya sehingga dirasa sangat cocok di tampilkan dalam bentuk video. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam meningkatkan mutu pendidikan dan membantu siswa di Lapas Narkoba PKBM Pandu Siswa Mandiri Cipinang Jakarta Timur mencapai hasil belajar yang lebih baik serta meningkatkan motivasi belajar, yang pada akhirnya dapat membantu kehidupan sosial mereka di masa depan saat reintegrasi.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Kurangnya minat belajar warga belajar paket B PKBM Pandu Pelajar Mandiri terlebih lagi saat tidak menggunakan media pembelajaran.
2. Warga belajar Paket B PKBM Pandu Pelajar Mandiri membutuhkan media pembelajaran yang mereka minati seperti video interaktif

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka batasan masalah dalam penelitian ini adalah Pengembangan video interaktif materi Indonesia kaya yang merupakan materi dari pelajaran IPS paket B, yang nantinya akan dinilai kelayakannya baik dari isi materinya maupun medianya, masih akan dinilai oleh ahlinya yaitu ahli media dan ahli materi.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang, identifikasi masalah, maupun batasan masalah yang sudah dijelaskan di atas maka rumusan masalah pada penelitian ini adalah :

1. Bagaimana Pengembangan Video Interaktif Untuk Meningkatkan Minat Belajar siswa paket B PKBM Pandu Pelajar Mandiri Lapas Narkotika Cipinang Jakarta Timur ?
2. Apakah media video Interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa paket B PKBM Pandu Pelajar Mandiri Lapas Narkotika Cipinang Jakarta Timur?

### **E. Manfaat Penelitian**

Manfaat penelitian ini adalah:

1. Manfaat Praktis :
  - a. Video interaktif dapat menyajikan materi pembelajaran secara menarik dan interaktif, sehingga dapat memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna bagi warga belajar. Hal ini dapat mendorong warga belajar untuk lebih tertarik dan termotivasi untuk belajar.
  - b. Peningkatan Hasil Belajar, dengan motivasi dan minat belajar yang lebih tinggi, peserta didik di lapas narkotika Cipinang Jakarta Timur mungkin juga mengalami peningkatan dalam hasil belajar mereka. Ini akan berdampak positif pada kemampuan mereka untuk mengatasi masalah masa depan dan mempersiapkan diri untuk kehidupan setelah pembebasan.

- c. Video interaktif dapat Meningkatkan pemahaman warga belajar terhadap materi pembelajaran terutama materi pembelajaran ips paket b yaitu indonesia kaya

## 2. Manfaat Teoritis:

- a. Kontribusi terhadap Teori Minat Belajar: Penelitian ini dapat memberikan kontribusi terhadap pemahaman tentang minat belajar peserta didik, terutama di lingkungan pendidikan khusus seperti lapas narkotika. Hasil penelitian dapat memperkaya literatur ilmiah tentang faktor-faktor yang mempengaruhi motivasi belajar.
- b. Pengembangan Teori Media Pembelajaran: Temuan penelitian ini dapat membantu pengembangan teori tentang penggunaan media pembelajaran interaktif dalam konteks pendidikan khusus. Ini dapat membuka pintu bagi penelitian lebih lanjut dan pengembangan model-model pembelajaran yang inovatif.
- c. Memberikan kontribusi bagi upaya rehabilitasi dan reintegrasi sosial bagi warga binaan pemasyarakatan : Peningkatan kualitas pembelajaran bagi warga belajar paket B dapat menjadi salah satu upaya untuk rehabilitasi dan reintegrasi sosial bagi warga binaan pemasyarakatan