

# **BAB 1**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan suatu terpenting di dalam kehidupan manusia, karena dalam pendidikan akan selalu ada perkembangan. Pendidikan akan selalu dibutuhkan, karena pendidikan itu memiliki artian suatu proses kehidupan yang didalamnya terdapat perkembangan dari setiap manusia dalam melangsungkan kehidupannya. Proses pendidikan dalam setiap individu berlangsung seumur hidup, jadi menjadi seorang yang terdidik itu suatu pencapaian yang penting yang biasa disebut sebagai pendidikan informal. Pendidikan informal didapat melalui sikap-sikap, nilai-nilai, ketrampilan serta cara dan perilaku secara sosial yang biasa dipraktekkan dalam kehidupan bermasyarakat. Ada lagi pendidikan formal, pendidikan informal memiliki sistem yang berjenjang serta berurutan. Individu bisa mendapatkan pendidikan formal dimulai dari sekolah dasar hingga ke jenjang perguruan tinggi. Salah satu pihak yang terlibat dalam pendidikan tersebut adalah guru.<sup>1</sup> Guru salah satu pihak yang paling utama dalam mewujudkan pendidikan yang berkualitas, dikarenakan guru berada pada barisan pertama

---

<sup>1</sup> Desmawati Roza, Nurhafizah Nurhafizah, dan Yaswinda Yaswinda, "Urgensi Profesionalisme Guru Pendidikan Anak Usia Dini dalam Penyelenggaraan Perlindungan Anak," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 4, no. 1 (26 November 2019): 277, <https://doi.org/10.31004/obsesi.v4i1.325>.

dalam proses pembelajaran.<sup>2</sup> pengembangan ini juga diperlukan agar dapat menunjang keberhasilan tujuan pembelajaran yang berbeda setiap tahunnya.

Pengembangan media dalam penelitian ini berupa pengembangan media video pembelajaran. Video pembelajaran sudah mengalami perkembangan yang signifikan dari tahun ke tahun. Pada tahun 2016 video sudah berkembang lebih pesat dengan banyaknya alat pendukung (kamera perekam) yang resolusinya semakin bagus.<sup>3</sup> Selain itu juga software atau perangkat lunak pengeditan video juga semakin lengkap fiturnya seperti Kine Master/Capcut yang sudah dikenal oleh banyak orang. Seiring berjalannya waktu, kebutuhan siswa, perkembangan alat perekam, dan perkembangan software pengedit video mengakibatkan kualitas video pembelajaran yang dihasilkan semakin bagus. Video yang awalnya hanya menggunakan karakter tulisan berjalan, lalu animasi sederhana sampai animasi yang rumit, sampai video dengan karakter real ini mengalami perkembangan sesuai dengan kebutuhan siswa saat ini.

Dalam dunia pendidikan, video merupakan salah satu opsi media pembelajaran yang dapat digunakan. Pengembangan dalam sebuah video pembelajaran dilakukan karena media video pembelajaran mempunyai peran yang penting dalam pemberian pemahaman tentang suatu materi kepada

---

<sup>2</sup> Ade Candra dkk., "Kontribusi Kepemimpinan Kepala Sekolah dan Insentif terhadap Motivasi Berprestasi Guru," *Jurnal Basicedu* 4, no. 3 (30 Mei 2020): 690–95, <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.379>.

<sup>3</sup> Nicholaus Wayong Kabelen, "Perjalanan Dan Perkembangan Videography Dari Ilmu Hingga Menjadi Sebuah Profesi," *Jurnal Desain Komunikasi Visual Asia* 4, no. 2 (25 Oktober 2021): 79, <https://doi.org/10.32815/jeskovsia.v4i2.600>.

siswa.<sup>4</sup> Penggunaan video dalam pembelajaran akan menyatukan fokus dan motivasi belajar siswa, meningkatkan penalaran dan imajinasi, serta dapat menciptakan suatu pembelajaran yang aktif, inovatif, kreatif, efektif, dan menyenangkan. Selain itu media pembelajaran merupakan komponen penting untuk menentukan keberhasilan suatu pembelajaran. Tersedianya media ajar yang berkualitas akan membantu dalam keberhasilan tujuan belajar yang pasti akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.<sup>5</sup>

Pentingnya media pembelajaran video sejalan dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Adri Sahrul dengan judul “Pengembangan media video pembelajaran menggunakan program Wondershare Filmora pada mata pelajaran IPS kelas VII SMP Negeri 1 Lilirilau Kabupaten Soppeng”. Dalam hasil penelitiannya, Adri Sahrul mengemukakan bahwa media pembelajaran yang dibuat dinyatakan layak, praktis, dan valid digunakan pada proses pembelajaran dengan presentase ahli media 84%, ahli materi 93,34%, dan guru mata pelajaran 91,25%. Selain itu penggunaan media juga dapat menciptakan suasana yang mendorong siswa bertanggung jawab untuk lebih memahami materi. Dengan penggunaan media yang tepat akan menentukan keberhasilan siswa dalam memahami materi dan dengan itu dapat menunjukkan bahwa suatu pembelajaran di kelas berhasil atau tidak.

---

<sup>4</sup> Izqy Yuan Andari, “PENTINGNYA MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO UNTUK SISWA JURUSAN IPS TINGKAT SMA SE-BANTEN” 2 (2019).

<sup>5</sup> Sri Yuyu Astuti, Hamsi Mansur, dan Monry Fraick Nicky Gillian Ratumbuysang, “PENGEMBANGAN MODUL PEMBELAJARAN IPS UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DI KELAS VIII MADRASAH TSANAWIYAH,” *J-INSTECH* 1, no. 1 (5 Agustus 2021): 7–12.

Pentingnya media video sejalan dengan penelitian Lailatul Istiomah (2021) "*penelitian ini* memiliki hasil kevalidan bahan ajar kartun berbasis video animasi pada pendidikan IPS. Hal tersebut terpenuhi dalam penelitian ini karena penilaian dari semua validator ahli yaitu: dinyatakan valid adalah validator I, II, dan III. kekhususan skor persentase masing-masing validator. Persentase 84 persen dicapai oleh Validator I, 91,66 persen oleh Validator II, dan 86 persen oleh Validator III. Dengan demikian, 87,22% dari ketiga validator ahli rata-rata memenuhi kriteria "Sangat Valid".<sup>6</sup>

Melihat pentingnya suatu media, peneliti melakukan observasi di sekolah saat pembelajaran pada tanggal 29 Oktober 2022 yaitu tepatnya hari sabtu di sekolah tingkat SMP/MTs sesuai dengan studi penelitian, peneliti menemukan permasalahan yang timbul dalam pembelajaran adalah a) materi yang disampaikan guru hanya berfokus pada buku pegangan atau modul, b) tidak adanya informasi yang menarik di dalam buku, c) data fakta yang disajikan juga sangat minim. Dengan adanya hal itu kegiatan pembelajaran siswa di kelas harus diperbaiki dengan media yang baru agar meningkatkan tingkat pemahaman, berfikir kritis, peningkatan minat, serta pengalaman yang baru.

---

<sup>6</sup> Istiqomah, L., 'Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Berbasis Powtoon Dalam Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 02 Arjasa Tahun Pelajaran 2021/2022.', (*Doctoral Dissertation, Universitas Islam Kiai Haji Achmad Siddiq Jember*), 2022.

Selain data diatas, peneliti juga menganalisis dan mengobservasi media video di aplikasi YouTube dimana sebagai acuan pengembangan video yang berbeda dari video-video sebelumnya. Berikut merupakan analisis dari lima video teratas di YouTube yang sesuai dengan materi yang akan dipakai peneliti.

**Tabel 1.1 video youtube**

NO	JUDUL	PEMBUAT	PENONTON
1	Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan	Mailiza Amalia, M.Pd (14 April 2020)	30.000
2	Kondisi indonesia pada masa penjajahan	Pinne Pardede (29 maret 2021)	47.000
3	Materi IPS Kelas 8 : Perubahan Masyarakat pada Masa Penjajahan	Pak Guru Antes (14 Maret 2021)	10.000
4	Materi IPS Kelas 8 :BAB 4 Perubahan Masyarakat pada Masa Penjajahan	PKMB AL – FATTAH (10 oktober 2020)	7.800
5	Perubahan Masyarakat pada Masa Penjajahan	GURU_MUDA (9 februari 2021)	11.000

Dari analisis video diatas peneliti menyimpulkan bahwa 4 dari 5 video pembelajara lebih banyak tulisan dari pada visualisasi materinya. Selain itu tidak adanya informasi menarik dari video pembelajaran diatas. Oleh karena itu peneliti akan membuat video pembelajaran yang berbeda dengan membuat video berkarakter real atau nyata dengan data dan fakta yang menarik dan *up to date* serta memberikan informasi menarik.

Dengan latar belakang diatas, peneliti akhirnya mengembangkan sarana pembelajaran yaitu dengan mengembangkan video pembelajaran yang menarik dengan tujuan membantu peserta didik untuk meningkatkan pemahaman siswa, menjadi jalan keluar dalam permasalahan yang ada di kelas, serta membuat media yang sesuai dengan kebutuhan siswa. Selain itu penelitian pengembangan ini juga dapat membantu guru dalam proses pembuatan media yang baik dan efektif. Pembuatan media video ini diharapkan menjadi sebuah gagasan bagi para pendidik serta konsumen media pembelajaran. Oleh karena itu, penelitian pengembangan ini akan menghasilkan produk bahan ajar berupa media audio visual dengan judul **“Pengembangan Video Pembelajaran Materi Perubahan Masyarakat Indonesia pada Masa Penjajahan Kelas VIII Tingkat SMP/MTS (Studi Penelitian Di MTsN Miftahul Huda Ngunut,SMPN 1 Sumbegempol,SMPI AL Khoiriyah Tulungagung”**

## **B. Rumusan Masalah**

- a. Bagaimana Analisis kebutuhan pada peserta didik kelas VIII tingkat?
- b. Bagaimana proses pengembangan media video pembelajaran

Materi Perubahan Masyarakat Indonesia Pada Masa Penjajahan Kelas VIII ?

- c. Bagaimana hasil kevaliditas pengembangan media video?

## **C. Tujuan Pengembangan**

- a. Untuk mengetahui Analisis kebutuhan pada peserta didik.
- b. Untuk mengetahui proses pengembangan media video pembelajaran.
- c. Untuk mengetahui hasil kevaliditas pengembangan media video pembelajaran.

#### **D. Spesifikasi Produk**

Produk yang dihasilkan dalam penelitian ini yaitu berupa media video materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan kelas VIII. Berikut merupakan spesifikasi dari produk yang dibuat dalam penelitian ini.

1. Produk yang dibuat adalah video pembelajaran dengan karakter video real dan MIX
2. Media video yang dibuat berdurasi kurang lebih 15 menit dengan alokasi waktu 11 menit berisi materi 6 menit fakta menarik yang berkaitan dengan materi
3. Media video ini berbentuk CD/ file dengan format MP4 dan dapat diakses di aplikasi YouTube, selain itu juga dapat dibagikan diberbagai *platform* seperti Google Drive, WhatsApp
4. Media video memuat materi perubahan masyarakat indonesia pada masa penjajahan menjelaskan perubahan masyarakat pada masa kolonial dan perubahan masyarakat pada masa Jepang.
5. Video pembelajaran ini ditujukan untuk siswa kelas VIII Pada Tingkat SMP/Mts

#### **E. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Asumsi

Beberapa asumsi yang menjadi dasar penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- a. Dalam pengembangan media Video pembelajaran didesain semenarik mungkin dan sebaik mungkin, sehingga pembelajaran menjadi lebih menyenangkan dan menarik.
- b. Siswa mejadi terarah dalam sesuai konsep dengan menggunakan media pemebelajaran video yang dihasilkan.
- c. Media pembelajaran berbasis video mendorong motivasi kepada peserta didik supaya dapat memiliki imajinasi serta kreatifitas yang tinggi
- d. Menggunakan media pembelajaran bisa membantu pendidik atau guru memberikan inovasi baru dalam pembelajaran supaya penyampaian materi menarik.

## 2. Keterbatasan Pengembangan

### a. Media

Media yang kembangkan hanya akan diujikan di sekolah yang diteliti yaitu MTs Miftahul Huda Ngunut,SMPN 1 Sumbergempol,SMPI AL Khoiriyah namun bisa diakses oleh kalangan umum melalui aplikasi Youtube untuk membantu proses pembelajaran atau referensi belajar.

### b. Batasan Durasi Media Pengembangan

Materi perubahan masyarakat pada masa penjajahan dianggap banyak dan bisa Dilakukan untuk 2 -3 kali pertemuan

## **F. Pentingnya Pengembangan**

Pengembangan dikatakan penting dalam sebuah pembelajaran dengan mengukur tingkat validitas dan keefektifan dalam proses belajar mengajar. Pengembangan video dengan materi perubahan masyarakat Indonesia pada masa penjajahan penting dalam proses pembelajaran karena memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Bagi peneliti dapat digunakan sebagai pemahaman lebih lanjut tentang pengembangan media dan media pengajaran untuk bekal sebagai pendidik.
2. Bagi guru, penelitian ini berguna untuk sarana inovasi dalam memberikan pembelajaran pada siswa khususnya mata pelajaran IPS di tingkat SMP/MTs untuk membantu dalam proses pendidikan.
3. Bagi siswa, diharapkan dapat memotivasi dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman dalam mata pelajaran IPS.
4. Bagi instansi sekolah, dengan adanya pengembangan ini mampu membantu sekolah dalam hal media pembelajaran sehingga media yang dipakai variatif dan sekolah dapat mudah menggunakan ini dalam mata pelajaran lain.
5. Bagi instansi kampus dengan dilakukan penelitian akan menambah variasi jenis penelitian oleh para mahasiswa sehingga dapat digunakan sebagai acuan dalam pembuatan media.