

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu hal yang dapat membangun kemajuan suatu negara. Peran pendidikan sangatlah penting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar dapat bersaing di era zaman teknologi saat ini. Pendidikan juga merupakan salah satu aspek kehidupan yang sangat fundamental. Pada era revolusi 4.0 pastinya pendidikan tidak lagi sama dengan era sebelumnya. Artinya teknologi sudah wajib terintegrasi dalam pembelajaran. Teknologi yang dimaksud adalah sarana dan prasarana yang membantu dalam proses pembelajaran yang sudah terkoneksi dengan internet. Perkembangan teknologi pada abad 21 ini telah menjadikan pergeseran yang signifikan yaitu dari layanan manufaktur kepada layanan yang menekankan kepada informasi dan pengetahuan. Perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan menghasilkan banyak pembaharuan dan dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Metode pembelajaran yang tepat dan inovasi baru sangatlah dibutuhkan oleh siswa karena dapat membantu siswa agar pembelajaran yang didapat diaplikasikan siswa dalam kehidupannya. Untuk mencapai pembelajaran yang inovatif dan efektif membutuhkan suatu sarana alat yang dipakai untuk mendukung pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan teknologi dan media dalam proses pembelajaran.

Teknologi dan media memiliki peranan yang sangat penting dalam pendidikan. Di era globalisasi ini teknologi khususnya Teknologi Informasi dan

Komunikasi (TIK) berkembang pesat, yang memaksa dunia pendidikan harus mengadakan inovasi yang positif untuk kemajuan pendidikan dan sekolah. Salah satu fungsi teknologi pendidikan adalah dapat merubah cara pembelajaran yang konvensional menjadi non konvensional. Dalam konteks tujuan pendidikan untuk membangun kecerdasan, ketercapaian atau ketuntasan pembelajaran diukur dari dimensi penguasaan ilmu pengetahuan dari setiap mata pelajaran. Hasil belajar bidang pengetahuan dinilai dengan berbagai bentuk test atau ujian pengetahuan seperti tes tulisan dan lisan yang ketuntasannya dapat diukur dengan nilai yang diperoleh siswa dalam pembelajaran dengan kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.

Sekolah dan guru diharapkan melakukan perubahan-perubahan yang sesuai dengan tuntutan global tetapi tetap searah dengan visi dan misinya yang dikorelasikan dengan kebutuhan sekolah dan daerah. (Abd. Hayyi, 2011). Teknologi berperan membantu penyajian media dalam proses pembelajaran. Interaksi dalam proses pembelajaran antara guru dan murid tidak terlepas dari adanya peran media. Media sendiri menurut Sadiman (2012) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan dan minat serta perhatian siswa. Salah satu yang dapat dilakukan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran adalah dengan memanfaatkan media dalam pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Hal ini sesuai dengan pendapat Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa dua unsur yang paling penting dalam proses pembelajaran adalah metode mengajar dan media pembelajaran. Media pembelajaran merupakan alat yang

menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran salah satunya ditentukan oleh penggunaan media pembelajaran yang dibuat oleh guru. Media pembelajaran yang lebih menarik akan menumbuhkan minat belajar siswa sehingga akan meningkatkan hasil belajar siswa. Rendahnya hasil belajar siswa bisa disebabkan oleh kurang antusias dan pemahaman siswa di dalam pembelajaran. Hal ini disebabkan oleh beberapa hal, salah satunya adalah penggunaan media yang digunakan oleh guru yang kurang inovatif. Guru sebagai pendidik masih melakukan pembelajaran secara konvensional.

Penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan efisiensi dan efektivitas pembelajaran menuju pembaharuan. Tetapi saat ini usaha guru untuk meningkatkan kreativitas dalam mendukung proses pembelajaran masih sangat kurang. Guru masih banyak menggunakan metode yang hanya itu-itu saja belum ada inovasi dan kreativitas dari guru sendiri. Masih banyak guru yang belum menggunakan media yang menarik sehingga proses belajar terasa membosankan khususnya pada pelajaran Ilmu pengetahuan alam dan sosial (IPAS).

IPAS merupakan mata pelajaran yang bertujuan untuk memahami lingkungan sekitar, meliputi fenomena alam dan sosial. Dengan mempelajari pelajaran IPAS, peserta didik dapat mengembangkan ketertarikan serta rasa ingin tahu sehingga peserta didik terpicu untuk mengkaji fenomena yang ada di sekitar manusia, memahami alam semesta dan kaitannya dengan kehidupan manusia serta berperan aktif dalam memelihara, menjaga, melestarikan lingkungan alam, mengelola sumber daya alam dan lingkungan dengan bijak. Pembelajaran IPAS akan berhasil dengan baik apabila guru dapat menggunakan serta mengembangkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran.

Hasil observasi dan studi awal yang dilakukan pada pelajaran IPAS terhadap guru dan siswa di Sekolah Menengah Kejuruan (SMK) Negeri 2 Kisaran dapat diketahui bahwa proses pembelajaran IPAS yang berlangsung sekarang ini masih sangat monoton. Proses pembelajaran yang dilaksanakan bahwa aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung tidak semangat, siswa belajar hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran. Jika dilihat dari segi teknologi SMK Negeri 2 Kisaran sudah memiliki fasilitas ICT seperti layar proyektor, komputer sebagai pendukung dalam penggunaan multimedia. Fasilitas tersebut belum dimanfaatkan secara maksimal oleh guru dan siswanya dalam proses pembelajaran disebabkan karena sebagian besar guru kurang mengerti terhadap penggunaan dari fasilitas tersebut, serta kurang memperkaya pengalaman belajar karena media atau sarana pembelajaran yang digunakan pada umumnya masih sebatas buku teks. Penggunaan media berupa video, animasi, gambar, musik dan lain sebagainya masih sangat langka digunakan karena media pembelajaran yang berkaitan dengan hal tersebut tidak tersedia. Hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS juga terlihat masih rendah. Pada hal penggunaan media pembelajaran khususnya yang berbentuk multimedia dapat meningkatkan hasil belajar. Multimedia pembelajaran meningkatkan hasil belajar bukan hanya aspek pengetahuan siswa (Serevina, 2018: 35), tetapi juga untuk meningkatkan karakter (sikap dan motivasi) peserta didik (Jaenuddin, 2017: 34).

Hasil wawancara dengan salah satu guru bidang studi IPAS di SMK Negeri 2 Kisaran menyatakan bahwa media yang digunakan pada proses pembelajaran hanya menggunakan modul ajar, selain itu guru juga memperbolehkan siswa membuka website untuk mencari materi tambahan. Persediaan buku serta modul

ajar IPAS kelas X masih belum tersedia di perpustakaan sekolah. Hanya guru bidang studi yang memiliki buku dan modul ajar. Guru juga menyatakan belum pernah menerapkan pengembangan media pembelajaran di SMK N 2 Kisaran. Sehingga berpengaruh terhadap efektifitas belajar siswa dan menimbulkan rasa bosan dalam mengikuti proses pembelajaran yang berdampak pada hasil belajar siswa yang rendah. Hal itu dapat dilihat dari Tabel 1.1 nilai hasil belajar mata pelajaran IPAS kelas X T.A 2022/2023.

Tabel 1.1 Data Nilai Ulangan Kelas X Pelajaran IPAS SMK N 2 Kisaran

Tahun Ajaran	Standar Nilai	Jumlah Siswa	Persentase (%)	Keterangan
2022/2023	< 75	16	47,00	Tidak Kompeten
	75 - 79	7	20,58	Cukup Kompeten
	80 – 89	9	26,47	Kompeten
	90 - 100	2	5,88	Sangat Kompeten
		34 siswa	100	

(Sumber : Penilaian Guru Mapel IPAS SMK Negeri 2 Kisaran)

Dari data Tabel 1.1. di atas bahwa hasil belajar mata pelajaran IPAS, peneliti menemukan bahwa hasil belajar siswa kelas X SMK Negeri 2 Kisaran masih dominan di bawah nilai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) . Hasil belajar di atas juga merupakan hasil belajar yang diperoleh dengan tanpa menggunakan media pembelajaran yang bervariasi.

Peneliti juga melakukan observasi tentang gaya belajar peserta didik. Menurut Rose dan Nicholl (dalam Bukit dan Lestari, 2015:86-87) mengemukakan penelitian dilakukan oleh Ken dan Dunn dari Universitas St. Jhon, di Jamaica, New York dan para pakar pemrograman seperti Richard Bandler, Jhon Grinder, telah mengidentifikasi tiga gaya belajar dan komunikasi yang berbeda yaitu

visual, auditori dan kinestetik. Dari ketiga gaya belajar tersebut merupakan faktor yang dapat mempengaruhi pembelajaran seseorang atau peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang dilakukan bahwa dalam proses pembelajaran membutuhkan suatu inovasi pengembangan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa sehingga dapat meningkatkan aktivitas dan pemahaman pada siswa. Inovasi dalam media pembelajaran dapat dilakukan dengan memanfaatkan perkembangan Teknologi yang saat ini semakin pesat. Hadirnya ponsel pintar/smartphone dengan platform android belum dimaksimalkan manfaatnya sebagai media pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang dihasilkan adalah media pembelajaran dengan menggunakan konten yang dapat membantu dalam menyampaikan isi pembelajaran. Konten-konten tersebut dapat berupa gambar, ilustrasi, suara, video bahkan animasi interaktif (Kasmawati, 2016). Konten yang dapat digunakan sebagai media pembelajaran salah satunya adalah konten Tiktok .

Aplikasi TikTok adalah sebuah jaringan sosial dan platform video musik Tiongkok yang diluncurkan pada September 2016. Aplikasi tersebut membolehkan para pemakai untuk membuat video musik pendek mereka sendiri. Sepanjang kuartal pertama (Q1) 2018, TikTok mengukuhkan diri sebagai aplikasi yang paling banyak diunduh, tepatnya 45,8 juta kali. Angka itu mengalahkan aplikasi umum seperti YouTube, WhatsApp, Facebook Messenger, dan Instagram (Fatimah Kartini Bohang, 2018). TikTok juga merupakan salah satu aplikasi video yang sering digunakan orang untuk merekam video mereka di ponselnya dengan durasi cukup singkat dari 15 detik, 30 detik hingga, 1 menit dan aplikasi ini juga menjadi aplikasi yang sedang trending saat ini. Terlebih lagi banyak orang yang

sudah menggunakannya karena sangat menyenangkan sehingga TikTok mulai banyak digunakan oleh orang Indonesia.

Aplikasi TikTok memiliki durasi video yang tidak panjang sehingga tidak bosan untuk melihatnya. Penambahan musik dan review pemakai membuat orang yang tadinya tidak menggunakan aplikasi ini ingin menggunakannya juga. Itulah yang membuat para individu, terutama pelajar atau mahasiswa tertarik dan tidak berhenti menggunakan aplikasi video ini. Oleh karena itu, Aplikasi ini diduga dapat membuat siswa bersemangat dalam belajar karena tampilannya yang menarik. Perpaduan teks, gambar, video, suara, dan animasi dapat menjadi sumber belajar bagi siswa. Melihat berbagai fitur yang ada pada aplikasi TikTok, maka sangat dimungkinkan untuk didesain sebagai media pembelajaran IPAS. Dari paparan fakta di atas, Tik Tok dapat diolah menjadi media pembelajaran yang menarik dan interaktif

Penelitian yang dilakukan sebelumnya, oleh Alfi Mufidah dan Rifa Mufidah. Aplikasi TikTok dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang efektif. Aplikasi TikTok memenuhi kebutuhan belajar peserta didik, dapat menarik minat peserta didik karena keterbaruannya dan memiliki banyak fitur yang dapat diimplementasikan ke dalam pembelajaran, dan yang terakhir aplikasi TikTok ekuivalen dengan perkembangan kematangan dan pengalamannya serta karakteristik peserta didik yang merupakan generasi milenial, yang lekat dan dekat dengan dunia digital. Aplikasi TikTok dapat bermanfaat sebagai media pembelajaran IPA yang menarik serta interaktif. Cara penggunaannya yang mudah dan berbagai fitur yang beragam, maka aplikasi TikTok dapat diimplementasikan dalam pembelajaran IPA.

Selanjutnya menurut Juliana Imelda Pea, Produk media pembelajaran fisika berbasis TikTok dapat membantu peserta didik memahami materi. Hal ini dikarenakan bahwa materi dalam media pembelajaran fisika berbasis TikTok sesuai dengan kompetensi dasar, menyajikan contoh-contoh yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari, menggunakan bahasa yang sederhana dan tidak bertele-tele, mendorong siswa untuk bertanya, mendorong siswa untuk mengaitkan materi yang diajarkan dengan situasi dunia nyata siswa. Respon siswa terhadap media pembelajaran fisika berbasis tiktok termasuk dalam kategori menarik dengan rata-rata 73% dengan kategori layak.

Mengingat pentingnya peran media dalam proses pembelajaran, oleh karena itu peneliti ingin melakukan penelitian yang berjudul : “ Pengembangan Media Pembelajaran Video Berbasis Konten Tiktok pada Mata Pelajaran IPAS di SMK Negeri 2 Kisaran “. Penelitian ini mengembangkan aplikasi Tiktok sebagai media yang memenuhi pembelajaran yang sesuai dengan yang dibutuhkan dan diminati siswa pada saat ini.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian dari latar belakang masalah di atas, maka diperoleh identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Masih rendahnya hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS.
2. Pendidik masih melakukan pembelajaran secara konvensional.
3. Pemilihan media pembelajaran yang belum relevan dan belum memiliki variasi media.

4. Pembelajaran yang dilakukan oleh pendidik belum menerapkan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik terutama pemilihan media pembelajaran.
5. Media pembelajaran video berbasis konten tiktok belum pernah dilakukan oleh guru pada mata pelajaran IPAS.

1.3 Pembatasan Masalah

Untuk menghindari meluasnya permasalahan dalam penelitian ini, maka penelitian ini dibatasi pada hal-hal sebagai berikut :

1. Media yang dikembangkan adalah aplikasi tiktok pada pelajaran IPAS dalam bentuk media pembelajaran yang beragam untuk mendukung pembelajaran .
2. Materi pembelajaran IPAS yang dikembangkan dilakukan pada elemen Prilaku Ekonomi dan Kesejahteraan Sosial. .
3. Hasil belajar yang diukur hanya difokuskan pada kompetensi kognitif (pengetahuan) peserta didik kelas X SMK Negeri 2 Kisaran.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka yang menjadi rumusan masalah adalah:

1. Apakah media pembelajaran video berbasis konten *TikTok* pada pelajaran IPAS kelas X di SMK Negeri 2 Kisaran layak digunakan ?

2. Apakah media pembelajaran video berbasis konten *TikTok* pada pelajaran IPAS efektif digunakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 2 Kisaran ?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk :

1. Mengetahui kelayakan media pembelajaran video berbasis konten *TikTok* pada pelajaran IPAS kelas X di SMK Negeri 2 Kisaran.
2. Mengetahui keefektifan media pembelajaran video berbasis konten *TikTok* pada pelajaran IPAS dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas X di SMK Negeri 2 Kisaran.

1.6 Manfaat Penelitian

Manfaat dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Manfaat Teoretis
 - a. Penelitian pengembangan ini sebagai usaha dan langkah untuk mengetahui manfaat dan kelayakan dari media pembelajaran video berbasis konten *TikTok*.
 - b. Penelitian ini dapat dijadikan sebagai rujukan dan sumber data/informasi sekunder bagi penelitian pengembangan sejenisnya.
2. Manfaat Praktik
 - a. Bagi sekolah, dapat menjadi bahan kepustakaan tentang pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran video berbasis konten *tiktok*

- b. Bagi Guru hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pedoman untuk menambah penggunaan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kualitas guru dalam mengajar.
- c. Bagi peneliti lain, hasil dari penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi serta lebih memperdalam hasil dari penelitian ini dengan mengambil populasi yang lebih besar dan dapat mengembangkan variabel-variabel lain yang berkaitan dengan pengembangan media pembelajaran video berbasis tiktok.
- d. Bagi Siswa diharapkan dengan adanya hasil penelitian ini dapat meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS dan menjadi media belajar yang mudah dipahami dan dapat diakses dimana saja.