

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Pendidikan adalah jalan yang harus dilalui oleh peserta didik ketika menuntut ilmu di sekolah yang mampu merubah dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan serta pemahaman, meningkatkan cara berpikir, mengubah pola perilaku menjadi baik dan memberikan pengalaman yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik tersebut. Hal yang cukup penting dalam proses pembelajaran adalah penguasaan materi dan konsep. Namun sebagian guru dalam menyampaikan materi hanya mengejar terselesainya materi dan mengabaikan unsur bahwa peserta didik tidak mendapat konsep yang mendasar. Pendidikan sebagai upaya untuk mencerdaskan kehidupan bangsa secara terus menerus mengalami pengembangan. Pada dasarnya teknologi menjadi hal yang tidak dapat dipisahkan dari pendidikan.

Kurikulum yang digunakan pada saat ini adalah kurikulum 2013 pada kurikulum ini, peserta didik dituntut untuk belajar secara mandiri mencari pengetahuan yang baru sendiri melalui perkembangan ilmu teknologi dan informasi, guru hanya sebagai fasilitator yang hanya mengarahkan peserta didik dalam proses pembelajaran. Teknologi memberikan akses kemudahan dalam dunia pendidikan. Apabila teknologi dirancang dan dipersiapkan dengan baik, sehingga pembelajaran tidak terkesan monoton dan dapat lebih menarik, sehingga dapat menarik minat dan motivasi siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Perkembangan teknologi Informasi saat ini semakin cepat, kemajuan teknologi ini akan berpengaruh dalam dunia pendidikan. Kualitas Pendidikan yang baik dapat ditentukan melalui proses pembelajaran, agar tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan baik. Proses pembelajaran di sekolah dilakukan dengan memberikan pesan atau informasi yang dapat disajikan melalui media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran harus disesuaikan dengan kebutuhan siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran yang dapat dibuat dengan kreatif, inovatif, menarik dan interaktif.

Media pembelajaran merupakan bagian dari proses belajar mengajar. Media pembelajaran merupakan sesuatu yang mengantarkan pesan pembelajaran antara pemberi pesan kepada penerima pesan. Penggunaan

media dalam kegiatan pembelajaran bermacam–macam, mulai dari media cetak, visual, audio, audiovisual hingga komputer atau internet telah banyak dikreasikan menjadi media pembelajaran yang diperuntukan dalam proses belajar mengajar.

Pada masa pandemi *Covid-19* sudah hampir 1 tahun lebih membuat kegiatan pembelajaran disekolah harus dilakukan dengan jarak jauh seperti belajar dari rumah, ini yang membuat peserta didik tidak sepenuhnya mengerti tentang materi yang dijelaskan oleh guru bahkan bosan dalam belajar, karena akan sangat berbeda sekali ketika belajar langsung dikelas dengan belajar dari rumah. Keadaan seperti sekarang ini sangat dibutuhkan pengembangan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif yang dapat mudah memahami materi sekaligus menarik minat peserta didik untuk terus giat belajar dan tidak bosan.

Penggunaan media yang lebih inovatif ini menuntut setiap sekolah untuk menggunakannya, tidak terkecuali pada tingkat menengah atas. Pada tingkat Sekolah Menengah Atas terutama dalam mata pelajaran Ekonomi, peserta didik mengalami kesulitan dalam memahami materi dikarenakan kurangnya pengembangan media pembelajaran yang dibuat, akibatnya pesan yang disampaikan tidak dapat diterima peserta didik dengan baik. Materi dengan kompetensi dasar menjelaskan pengangguran merupakan salah satu materi yang memerlukan suatu konsep yang mendasar.

Berdasarkan pra survei yang telah di lakukan dengan menggunakan metode wawancara pada tanggal 12 Oktober 2021 dengan ibu Dra. Farida Tri Rohmawati ZP., M.Pd sebagai guru mata pelajaran Ekonomi dan peserta didik kelas XI IPS 1 SMA Negeri 5 Metro di dapat kan hasil sebagai berikut.

**Tabel 1. Data wawancara hasil prasuvei dengan guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik SMA N 5 Metro**

No	Topik	Hasil Wawancara Dengan Guru	Hasil Wawancara Dengan Peserta Didik
1.	Bagaimana kegiatan pembelajaran yang terjadi selama pandemi <i>covid-19</i>	Kurang efektif karena kurangnya belajar tatap muka.	Kurang efektif karna kurangnya belajar tatap muka.
2.	Kendala apa yang dirasakan selama proses pembelajaran daring.	Kendala yang dihadapi yaitu dalam menyiapkan media dan metode penyampaian materi Ekonomi agar proses pembelajaran tetap	Merasa cukup sulit memahami materi maupun penjelasan dari guru.

No	Topik	Hasil Wawancara Dengan Guru	Hasil Wawancara Dengan Peserta Didik
		efektif dimasa pandemi.	
3.	Metode pembelajaran seperti apa yang sudah diterapkan dalam proses pembelajaran.	Ceramah, merekam dirinya menggunakan hp lalu diupload kedalam <i>E-Class</i>	menggunakan metode ceramah yang direkam menggunakan hp lalu memberikan tugas yang diupload kedalam <i>E-Class</i>
4.	Media pembelajaran seperti apa yang sudah digunakan dalam proses pembelajaran	PPT, Video bersumber dari <i>youtube</i> , Video rekaman menjelaskan materi lalu diupload kedalam <i>E-Class</i>	PPT, Video bersumber dari <i>youtube</i> , Video rekaman menjelaskan materi lalu diupload kedalam <i>E-Class</i> dan mencari sumber belajar dari internet.
5.	Apakah peserta didik mudah memahai materi pembelajaran dengan media yang ibu berikan saat proses pembelajaran berlangsung.	Tidak semua peserta didik mudah dalam memahami materi yang diberikan	Tidak semua peserta didik mudah dalam memahami materi yang diberikan
6.	Apakah ibu sudah pernah menggunakan media video pembelajaran interaktif pada saat menyampaikan materi	Guru belum pernah menggunakan video interaktif dalam penyampaian materi, hanya saja menggunakan rekaman dirinya dan video yang sumber dari <i>youtube</i> .	Belum pernah diberikan video interaktif, hanya menggunakan rekaman guru sedang menjelaskan materi dan video yang sumber dari <i>youtube</i> .
7.	Apakah harapan dari media pembelajaran yang berupa video pembelajaran interaktif yang hendak dikembangkan ini.	Dapat memberikan dorongan belajar yang baik untuk peserta didik supaya peserta didik dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan.	Bahan ajar untuk peserta didik yang mudah dipahami dalam penyampaian materi Ekonomi dan tidak membosankan saat proses pembelajaran

Sumber: Hasil Wawancara Guru Ekonomi Dan Peserta Didik Kelas XI SMA N 5 Metro

Berdasarkan wawancara prasarvei dengan guru dan peserta didik data wawancara dapat mendukung masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Data

menunjukkan kurangnya media yang menarik minat peserta didik dalam proses pembelajaran. Hal ini dapat terjadi karena banyak penyebab, diantaranya yaitu penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan kurang menarik. Media pembelajaran yang kurang menarik sehingga mengurangi minat belajar peserta didik. Hasil observasi awal dilaksanakan oleh peneliti menemukan beberapa masalah yang terdapat di sekolah antara lain: Guru masih kesulitan dalam memilih media pembelajaran yang tepat, peserta didik kurang antusias dalam proses pembelajaran karena merasa bosan dengan metode dan media yang digunakan dengan kondisi yang saat ini sedang terjadi mewabahnya virus *covid-19* yang mengharuskan peserta didik untuk belajar dari rumah. Peserta didik akan kesulitan dalam memahami pelajaran yang disajikan oleh guru. Proses pembelajaran yang monoton menjadi akan mengurangi minat belajar peserta didik. Dalam hal ini masih diperlukan sebuah media pembelajaran baru berupa video pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik diharapkan lebih aktif dengan proses pembelajaran yang ada. Melalui video pembelajaran interaktif diharapkan siswa lebih mudah memahami materi tentang pengangguran dan tertarik untuk mencari jawaban terhadap soal yang diberikan.

Video merupakan sumber belajar untuk siswa yang termasuk kedalam media audio-visual. Pada video pembelajaran interaktif berisikan materi pembelajaran yang mudah dipahami oleh peserta didik, tampilannya menarik, video disajikan dengan pengendalian komputer kepada siswa yang tidak hanya dapat mendengar suara, melihat video, tetapi juga dapat memberikan respon yang aktif dan mampu membuat peserta didik terfokus dalam pembelajaran. Video Pembelajaran Interaktif dikemas dengan suara dan berbagai gambar yang menarik sehingga menumbuhkan motivasi serta minat siswa untuk mempelajari materi yang ada pada video.

*Wondershare filmora* merupakan salah satu aplikasi mengedit video terpopuler. Salah satu alasan memilih aplikasi ini untuk membuat video karena aplikasi ini sangat populer dan terdapat beragam fitur canggihnya untuk mengedit video dan audio, sehingga membuat video hasil olahannya seperti video profesional. Banyaknya pilihan fasilitas berupa suara, foto, video, gambar dan efek animasi yang menarik sesuai kebutuhan kita yang memungkinkan untuk merancang dan membuat media pembelajaran yang mengarahkan peserta didik untuk mengikuti pembelajaran dengan terarah. Media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* dilengkapi dengan

berbagai karakter animasi, suara, latar belakang, objek, dan penambahan video serta memiliki semua benda dan alat yang diperlukan untuk merancang materi video yang akan diproduksi.

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis ingin mengembangkan suatu produk baru berupa video pembelajaran yang berjudul **“PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN INTERAKTIF BERBANTU APLIKASI WONDERSHARE FILMORA SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN EKONOMI PADA MATERI PENGANGGURAN KELAS XI SMA NEGERI 5 METRO”**.

### **B. Rumusan Masalah**

Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran di SMA Negeri 5 Metro pada mata pelajaran ekonomi belum sepenuhnya mampu untuk memenuhi kebutuhan peserta didik dalam pembelajaran. Media yang digunakan oleh guru berupa *power point*, video bersumber dari *youtube* dan video rekaman guru sedang menjelaskan materi. Dikarenakan dalam masa pandemi covid-19 yang sudah berlangsung selama 2 tahun ini akan terasah berbeda sekali belajar disekolah dan dirumah oleh karena itu guru menggunakan media pembelajaran berupa video sedang menjelaskan materi menggunakan handphone lalu *diupload* ke dalam aplikasi yang dibuat oleh sekolah yang diberi nama *E-Class*. Untuk menciptakan proses pembelajaran yang sesuai kebutuhan peserta didik, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sebagai media pembelajaran ekonomi pada materi pengangguran kelas XI SMA Negeri 5 Metro yang valid dan praktis.

### **C. Tujuan Pengembangan Produk**

Tujuan dari pengembangan ini yakni untuk menghasilkan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sebagai media pembelajaran ekonomi pada materi pengangguran kelas XI SMA Negeri 5 Metro yang valid dan praktis.

### **D. Kegunaan Pengembangan Produk**

Perkembangan Teknologi Informasi saat ini semakin canggih saat ini seorang pendidik dituntut untuk menguasai teknologi yang sedang berkembang agar dapat menciptakan media pembelajaran yang menarik, inovatif, kreatif,

interaktif, serta memanfaatkan media pembelajaran yang ada. Dengan mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* merupakan salah satu cara untuk membantu guru dan peserta didik dalam proses pembelajaran. Melalui penelitian pengembangan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sebagai media pembelajaran ekonomi pada materi pengangguran kelas XI SMA Negeri 5 Metro, maka terdapat kegunaan sebagai berikut:

1. Secara Teoritis

Video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* ini diharapkan dapat menambah ketertarikan peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar dengan menggunakan media, khususnya media pembelajaran Ekonomi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi guru, dapat dijadikan alat bantu alternatif dalam proses pembelajaran sehingga dapat dijadikan media pembelajaran yang digunakan untuk menarik minat peserta didik dan diharapkan peserta didik lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi peserta didik, dapat memberikan alternatif proses pembelajaran bagi peserta didik sehingga peserta didik tidak bosan dalam belajar dan dapat mengaksesnya dimana saja dan kapan saja.
- c. Bagi sekolah, penggunaan media pembelajaran yang kreatif, inovatif dan menarik diharapkan dapat mempengaruhi proses pembelajaran peserta didik, apabila proses pembelajaran baik maka tujuan pembelajaran akan tercapai dan diharapkan prestasi peserta didik akan meningkat serta dapat meningkatkan mutu sekolah.
- d. Bagi peneliti, menambah ilmu pengetahuan sebagai bekal untuk menjadi calon seorang pendidik.

### **E. Spesifikasi Pengembangan Produk**

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah dengan spesifikasi sebagai berikut:

1. Media pembelajaran berupa video animasi *wondershare filmora* menggunakan bantuan laptop atau komputer dalam pembuatannya.
2. Produk yang dihasilkan adalah media berupa video animasi yang dibuat dengan *wondershare filmora* dengan format MP4.

3. *Wondershare filmora* merupakan aplikasi untuk menghasilkan produk berupa video animasi yang didalamnya terdiri dari berbagai objek, teks, serta *background* yang bisa di sesuaikan dengan materi pengangguran.
4. Terdapat tujuan pembelajaran dan indikator pembelajaran (KI dan KD)
5. Video pembelajaran interaktif menggunakan aplikasi *wondershare filmora* ini berisikan materi tentang pengangguran yang meliputi pengertian pengangguran, jenis-jenis pengangguran, dampak pengangguran dan upaya pemerintah dalam mengatasi pengangguran.
6. Media pembelajaran berupa video interaktif ini terdapat soal-soal evaluasi yang berupa pilihan ganda yang dikemas dalam *google form* dan dapat diakses menggunakan *barcode* yang terletak pada bagian akhir video setelah materi yang akan menumbuhkan interaksi antara video dengan peserta didik. Terdapat 10 soal evaluasi dengan skor benar 10 dan skor salah 0.
7. Media pembelajaran ini dapat diakses melalui *youtube* dan dapat dibagikan melalui *whatsapp*, *telegram* dan *share it* dengan menggunakan *link* atau *barcode*.

#### **F. Urgensi Pengembangan**

Urgensi pengembangan produk merupakan hal yang menunjukkan pentingnya pengembangan khususnya dalam bidang pendidikan guna untuk menghasilkan pengembangan sebuah produk yang sesuai untuk pemecahan suatu masalah. Guru perlu untuk mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum yaitu kurikulum 2013. Dalam hal ini guru dituntut untuk dapat mengembangkan media pembelajaran sendiri. Berdasarkan hasil prasarvei di SMA Negeri 5 Metro, media yang digunakan oleh guru berupa *power point*, video bersumber dari *youtube* dan video rekaman guru sedang menjelaskan materi. Dikarenakan dalam masa pandemi *covid-19* yang sudah berlangsung selama 2 tahun ini akan terasah berbeda sekali belajar disekolah dan dirumah oleh karena itu guru menggunakan media pembelajaran berupa video sedang menjelaskan materi menggunakan handphone lalu *diupload* ke dalam aplikasi yang dibuat oleh sekolah yang diberi nama *E-Class*.. Oleh karena itu peneliti perlu mengembangkan video pembelajaran yang lebih mudah dan praktis dibawa kemana-mana, dapat dipelajari secara mandiri, dan dapat menarik minat peserta didik untuk belajar serta menyenangkan.

Pengembangan media pembelajaran harus dapat memberikan solusi atas kesulitan atau masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran. Untuk

mengatasi masalah ini perlu dikembangkan media pembelajaran yang tepat dan sesuai. Apabila materi pembelajaran yang akan disampaikan bersifat rumit, maka media pembelajaran yang akan dikembangkan harus didesain sedemikian rupa agar mudah dipahami oleh peserta didik. Oleh karena itu peneliti bermaksud mengembangkan media pembelajaran berupa video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora*. Video pembelajaran merupakan sebuah animasi gambar bergerak yang disertai suara, alur dan pesan-pesan yang disampaikan. Sehingga diharapkan peserta didik mampu memahami materi pengangguran dengan mudah dan menyenangkan.

### **G. Keterbatasan Pengembangan**

Pengembangan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* sebagai media pembelajaran ekonomi yang diharapkan dapat membantu peserta didik dalam memahami materi pengangguran dengan mudah dan menyenangkan. Dalam pengembangan ini terdapat keterbatasan yang perlu diperhatikan.

- a. Pengembangan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* ini hanya dibuat untuk materi pengangguran dengan proses pembuatan yang memerlukan waktu cukup lama.
- b. Proses pembuatan produk dilakukan secara *online* dengan membutuhkan koneksi internet atau sinyal yang stabil.
- c. Pengembangan video pembelajaran interaktif berbantu aplikasi *wondershare filmora* ini menggunakan model ADDIE, terdiri dari lima tahap pengembangan yaitu, 1) *Analysis*, 2) *Design*, 3) *Development*, 4) *implementation*, 5) *Evaluation and Control*. Akan tetapi dalam penelitian ini hanya sampai pada fase implementasi. Hal ini dikarenakan peneliti hanya mengembangkan produk sampai valid dan praktis saja.
- d. Dalam mengakses video memerlukan koneksi internet yang stabil.