

# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan di era modern ini mengakibatkan teknologi modern menjadi salah satu faktor yang ikut menopang modernisasi usaha. Teknologi mengambil peran yang sangat menonjol utamanya di kalangan masyarakat di beberapa negara yang masih berkembang. Pemerintah dan masyarakat bersama-sama memberikan fokus dalam mengikuti perkembangan teknologi, atas kesadaran pentingnya peran serta fungsi teknologi dalam kehidupan sehari-hari. Dengan kecanggihan teknologi ini dapat membantu sebagai perantara atau media pembelajaran yang baik untuk digunakan dalam proses pembelajaran.

Menggunakan media dalam pembelajaran dapat memberikan keuntungan baik bagi guru maupun bagi para peserta didik. Memanfaatkan media, diharapkan dapat meningkatkan efektifitas dan efisiensi dalam pencapaian tujuan. Guru memiliki sarana yang cukup memadai dan representatif. Sebaliknya bagi peserta didik, penggunaan media dapat membuat peserta didik mengatasi kebosanan dan kejenuhan pada saat menerima pelajaran.

Media pembelajaran audio-visual adalah merupakan media perantara atau penggunaan materi dan penyerapannya melalui pandangan dan pendengaran sehingga membangun kondisi yang dapat membuat peserta didik mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. *Filmora* atau lengkapnya *Wondershare Filmora Video Editor* adalah sebuah aplikasi atau program yang dirancang untuk membuat proses pengeditan video dengan mudah dan sederhana tapi memiliki kualitas yang cukup powerful. *Filmora Video Editing* untuk belajar video editing dengan waktu yang cepat, karena selain programnya yang ringan jika dibandingkan editor video lainnya, tampilan kerja *filmora* juga sangat sederhana dan mudah dipelajari. Meskipun tampilannya sederhana, kualitas *filmora* editor video tetap terjamin.

Pelajaran ekonomi merupakan salah satu pelajaran yang wajib didapatkan bagi peserta didik kelas XI IPS, SMA Negeri 1 Punggur, Lampung Tengah. Peneliti tertarik untuk mengetahui proses pembelajaran yang diterapkan di SMA Negeri 1 Punggur, mengenai metode pembelajaran dan juga hasil belajar peserta didik menggunakan metode yang telah digunakan. Tahap awal penelitian

ini peneliti melakukan wawancara prasurvei yang dilakukan di SMA Negeri 1 Punggur terhadap guru mata pelajaran ekonomi dan peserta didik kelas XI IPS.

**Tabel 1.** Data Hasil Prasurvei Wawancara Guru dan Peserta Didik

No	Hasil Wawancara dengan Guru	Hasil Wawancara dengan Peserta didik
1	Metode pembelajaran paling sering digunakan sejauh ini adalah menjelaskan dengan papan tulis, gambar ataupun alat peraga yang tersedia.	Guru lebih sering mengajarkan dengan tatap muka langsung di dalam kelas menyampaikan materi melalui catatan di papan tulis, dan alat peraga serta diskusi kelompok.
2	Hasil belajar para peserta didik dilihat dari semester ganjil 2019/2020 masih belum memuaskan.	Masih ada beberapa siswa di kelas yang tidak tuntas dalam ujian semester lalu.
3	Sudah pernah menggunakan media audio-visual namun hanya pada pengenalan studi kasus saja.	Penggunaan audio-visual yang ada masih terbatas pada pengenalan pada sebuah studi kasus.
4	Kesulitan dalam menyampaikan materi yang berasal dari luar literatur buku cetak ekonomi.	Kesulitan dalam memahami materi yang tidak tersedia di buku ekonomi yang digunakan.
5	Media yang di butuhkan peserta didik adalah media yang menarik dan mudah dipahami.	Media yang dibutuhkan berupa media yang menarik dan mudah dipahami.
6	Guru belum menggunakan video sebagai media pembelajaran pada mata pelajaran ekonomi.	Belum pernah mendapatkan sesi pembelajaran dengan video pada pelajaran ekonomi kelas XI IPS.

Berdasarkan tabel 1 dapat kita ketahui bahwa di SMA Negeri 1 Punggur guru menjelaskan ketika proses pembelajaran menggunakan buku pegangan sedangkan peserta didik harus menyimak dan mencatat penjelasan dari guru. Hal ini menyebabkan peserta didik jenuh dan mengalami kesulitan dalam memahami materi karena harus membagi fokus untuk mendengar dan menulis. Penggunaan media dalam proses pembelajaran juga belum pernah diaplikasikan dalam proses pembelajaran ekonomi. Maka dikembangkan suatu produk media penelitian yang berjudul **“PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN APLIKASI *FILMORA* PADA MATERI PERTUMBUHAN DAN PEMBANGUNAN EKONOMI KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 PUNGGUR”**

## **B. Rumusan Masalah**

Peserta didik merasa jenuh dan kesulitan ketika harus mencatat semua materi yang bersumber dari luar buku pegangan. Belum adanya penggunaan aplikasi terbaru berbasis video editor yang digunakan sebagai pengembang materi untuk bahan ajar yang akan disampaikan pada saat proses pembelajaran. Maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *filmora* pada materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Punggur yang valid dan praktis.

## **C. Tujuan Pengembangan Produk**

Tujuan dari penelitian ini adalah menghasilkan media pembelajaran menggunakan aplikasi *filmora* pada materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Punggur yang valid dan praktis.

## **D. Kegunaan Pengembangan Produk**

Kegunaan dari pengembangan produk ini yaitu agar dapat menjadi media dalam proses pembelajaran pertumbuhan dan pembangunan ekonomi di SMA Negeri 1 Punggur, juga menjadi wadah untuk memahami dan menambah ilmu dalam sebuah praktik penelitian secara langsung.

## **E. Spesifikasi Produk yang Diharapkan**

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini adalah media pembelajaran mata pelajaran ekonomi dalam bentuk video pembelajaran yang valid dan praktis. Video ini berisi materi tentang pertumbuhan dan pembangunan ekonomi. Dalam produk pengembangan ini berisikan :

1. Spesifikasi dari produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah video berukuran 249 MB, dengan resolusi 1920 x 1080, dan durasi 9 menit 28 detik, serta memiliki format MP4.
2. Pendahuluan, berisi tentang kompetensi dasar.
3. Materi, berisikan bahan ajar berupa materi mengenai pertumbuhan ekonomi dan juga pembangunan ekonomi.
4. Studi kasus, berupa kasus yang sedang terjadi pada perekonomian indonesia yang kemudian peserta didik akan berdiskusi mengenai isu yang beredar.

5. Presentasi hasil diskusi kelompok di hadapan peserta didik lain.
6. Kuis sebagai penutup akhir dari pembelajaran materi pertumbuhan ekonomi dan pembangunan ekonomi.

#### **F. Kepentingan Pengembangan**

Media pembelajaran seharusnya lebih menarik minat peserta didik, sistem pembelajaran menjadi tidak monoton. Diharapkan metode pembelajaran dengan media pembelajaran menggunakan aplikasi *filmora* akan lebih efektif dan efisien. Pengembangan media pembelajaran menggunakan aplikasi *filmora* menjadi sebuah inovasi bahan ajar yang dapat meningkatkan minat peserta didik. Maka, penelitian ini diharapkan dapat berguna bagi :

1. Sekolah, diharapkan dapat dijadikan sebagai metode ajar yang dapat digunakan pada mata pelajaran lain agar dapat meningkatkan mutu sekolah.
2. Tenaga pendidik, dapat digunakan sebagai referensi ajar yang tidak monoton agar lebih menarik minat belajar peserta didik.
3. Peserta didik, dapat dijadikan sumber belajar mengenai pertumbuhan ekonomi dan pengembangan ekonomi.
4. Peneliti selanjutnya, dapat dijadikan sumber referensi bagi peneliti selanjutnya.

#### **G. Keterbatasan Pengembangan**

1. Karena keterbatasan waktu maka pengembangan media pembelajaran mata pelajaran ekonomi hanya dilakukan pada kelas XI IPS semester genap pada materi pertumbuhan dan pembangunan ekonomi.
2. Dikarenakan situasi yang masih menghadapi pandemi maka penyampain dan penyebaran media pembelajaran dilakukan melalui daring.

#### **H. Sistematika Penulisan**

Sistematika dalam penulisan ini yaitu :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Pendahuluan sebagai bagian awal dalam penulisan berisikan latar belakang penelitian, rumusan masalah, tujuan pengembangan produk, kegunaan pengembangan produk, spesifikasi produk yang diharapkan,

urgensi pengembangan, keterbatasan pengembangan, dan sistematika penulisan.

## BAB II KAJIAN PUSTAKA

Pada bab yang berisikan kajian pustaka dari hasil belajar, konsep penelitian pengembangan, media pembelajaran, aplikasi *filmora*, media pembelajaran menggunakan aplikasi *filmora* dan penelitian relevan.

## BAB III METODE PENGEMBANGAN

Pada bagian ini terdapat, model pengembangan, prosedur gembangan, dan ujicoba produk.

## BAB IV HASIL PENGEMBANGAN

Bab ini berisikan tentang penyajian data uji coba, analisis data dan revisi produk setelah uji coba.

## BAB V PENUTUP

Merupakan bab akhir dari penulisan skripsi yang meliputi, kajian produk yang telah direvisi, saran, diseminasi dan pengembangan lanjutan.