

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan memegang peranan penting dalam kehidupan manusia, sehingga setiap manusia berhak atas Pendidikan sejak mereka lahir hingga akhir hayatnya. Pendidikan sendiri merupakan salah satu hal terpenting yang dapat memajukan suatu negara. Pendidikan yang berkualitas diharapkan dapat menciptakan generasi penerus yang dapat membuat suatu negara lebih maju dan dapat berguna didalam lingkungan bermasyarakat. Suatu negara akan tertinggal dari negara lain jika tidak ada pendidikan di dalamnya. Pendidikan juga memiliki fungsi untuk meningkatkan aspek kognitif dan aspek afektif suatu generasi bangsa. Pendidikan merupakan salah satu elemen yang penting, oleh karena itu pendidikan diharapkan benar-benar diarahkan untuk menjadikan siswa mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian. Herlambang (2018) mengungkapkan bahwa “Pendidikan harus mampu meningkatkan mutu manusia yang memiliki daya kritis, kreatif, futuristis, dan berkarakter agar memiliki kemampuan adaptif untuk menjalankan hidup dan berkehidupan dalam persaingan global, dan bukan melahirkan manusia yang bisu tanpa daya kritis dan cenderung pasifreseptif serta gagap budaya”.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang sangat pesat pada saat ini menjadi salah satu faktor yang dapat memajukan pendidikan. Informasi apa saja bisa kita dapat dengan cepat berkat adanya internet, hampir semua aspek kehidupan kita tidak luput dari jangkauan internet tak terkecuali pada aspek pendidikan. Dengan adanya internet semua orang dapat menggali informasi tanpa terkendala jarak,waktu dan ruang. Dengan adanya internet siswa bisa mencari informasi lebih banyak terkait materi pembelajaran disekolah atau untuk belajar tentang pengetahuan umum diluar jam sekolah. Teknologi informasi dapat didefinisikan sebagai salah satu teknologi yang dapat dimanfaatkan untuk mengolah data dalam kehidupan sehari-hari dengan menggabungkan antara teknologi komputer dengan telekomunikasi (Budiman, 2017; Setiadi, Azmi, dan

Indrawadi, 2019). Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat berimplikasi pada perkembangan penggunaan media pembelajaran. Saat ini pembelajaran di sekolah sudah mulai disesuaikan dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi informasi, sehingga terjadi perubahan dan pergeseran paradigma pendidikan khususnya pada proses pembelajaran (Sanaky, 2009). Hal ini menjadi dasar bahwa penggunaan teknologi informasi dalam proses pembelajaran di kelas, sudah menjadi suatu kebutuhan sekaligus tuntutan di era global ini. Hal ini menyebabkan terjadinya perubahan pada aspek pendidikan yang semula bersifat konvensional kini mulai berubah menjadi berbasis teknologi informasi dan digital, salah satunya yaitu penyajian sumber belajar yang sudah dikemas secara digital. Di era revolusi 4.0 sudah banyak tren teknologi dalam dunia pendidikan yang terus berkembang. Hal tersebut terbukti saat ini, yaitu terjadinya pembelajaran jarak jauh sebagai bukti kehadiran teknologi dalam pendidikan (Budiman, 2017; Sinaga, Chan, & Sofwan, 2020).

Dilihat dari adanya beberapa sekolah yang masih menggunakan media power point atau bahkan hanya menggunakan lisan untuk menjelajaskan materi pembelajaran menjadi satu faktor yang menyebabkan siswa mudah bosan atau kurang paham terkait mata pelajaran yang disampaikan. Ada beberapa faktor juga yang mempengaruhi siswa kesulitan dalam memahami materi pelajaran yang diberikan oleh guru diantaranya gangguan penglihatan, kurangnya konsentrasi belajar, kondisi belajar yang kurang kondusif dan faktor lainnya. Selain itu masih banyak siswa yang belum mengerti tentang pengetahuan umum seperti nama-nama pahlawan, dampak plastik bagi kesehatan atau efek kopi bagi manusia dan pengetahuan umum dasar lainnya. Salah satu contohnya pada saat melakukan wawancara dengan beberapa siswa, banyak dari siswa tersebut tidak mengetahui nama-nama pahlawan tapi ketika ditanya mengenai hero atau karakter dalam game mereka tau dan antusias saat menjawab. Hal ini bisa terjadi karena adanya ketertarikan siswa dalam bermain game oleh karena itu mereka bisa hafal nama-nama karakter dalam game tersebut. Hal ini juga dapat diaplikasikan dalam pembelajaran, dimana pembelajaran dapat dikemas menjadi lebih menarik

menggunakan media pembelajaran yang menarik bagi siswa agar siswa dapat tertarik dalam belajar.

Media pembelajaran merupakan sebuah sarana pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu proses belajar siswa. Media pembelajaran dapat menarik minat belajar siswa dalam pembelajaran. Media pembelajaran sendiri dapat berupa foto atau video yang bertujuan untuk menarik minat belajar siswa bila dibandingkan dengan metode belajar seperti deskripsi dan lisan, penggunaan media pembelajaran lebih menarik untuk siswa. Salah satu media pembelajaran yang sedang banyak dipakai saat ini adalah media video animasi, dimana media video animasi dapat menjadi lebih menarik karena adanya karakter karakter yang menarik dan penjelasan materi dapat lebih detail, contohnya seperti penjelasan mengenai fotosintesis pada tumbuhan dapat dijelaskan secara detail dan terdapat ilustrasi mengenai bagaimana proses fotosintesis pada tumbuhan bisa terjadi.

Persepsi merupakan suatu proses dimana seseorang mengorganisasikan dan menginterpretasikan kesan-kesan sensorinya dalam usahanya memberikan suatu makna tertentu dalam lingkungannya (Sondang P. Siagian, 1989). Berdasarkan definisi diatas dapat diambil kesimpulan bahwa persepsi merupakan cara seseorang memberikan tanggapan atas apa yang mereka lihat disuatu lingkungan.

Saat ini media video animasi dapat diakses melalui internet kapan saja dan dimana saja dengan materi yang tak terbatas baik itu pengetahuan umum atau materi pembelajaran. Salah satu platform yang menyediakan media video animasi adalah Youtube.

Youtube saat ini menjadi media sosial yang banyak diakses oleh pengguna internet, Youtube banyak menyajikan konten konten yang menarik dan *up to date*, selain menyajikan konten konten untuk hiburan semata Youtube kini banyak menyajikan konten pembelajaran seperti pengetahuan umum sampai materi materi yang ada disekolah. Berdasarkan riset yang dilakukan We Are Social, ada 2,56 miliar pengguna platform Youtube hingga Januari 2022. Indonesia menempati urutan ketiga sebagai pengguna Youtube terbanyak di dunia dengan 127 juta pengguna. Adapun angka persentasenya di Indonesia mencapai 21,42% per April

Moch. Revan Firmansyah, 2024

PERSEPSI SISWA DAN GURU TERHADAP KANAL YOUTUBE "NOUS.ID" SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN

Universitar Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2022. Media sosial seperti Youtube saat ini banyak menyajikan berbagai macam konten pembelajaran, salah satunya media pembelajaran yang berbasis video animasi yang dapat memberikan visual yang menarik serta audio yang mudah dipahami yang dapat menarik siswa untuk melihat media pembelajaran tersebut. Dengan adanya Youtube yang menyajikan banyak konten pembelajaran membuka peluang untuk siswa dapat lebih tertarik dalam mengikuti pembelajaran dikelas dan siswa bisa belajar dimana saja dan kapan saja tanpa terbatas ruang dan waktu.

Dengan adanya Youtube sebagai wadah untuk menjadi media pembelajaran, banyak masyarakat kreatif yang mengembangkan media video animasi pembelajaran yang dikemas secara ringan, menarik dan edukatif. Salah satu kanal Youtube yang bisa dijadikan media pembelajaran adalah “Nous ID”. “Nous ID” merupakan sebuah kanal Youtube yang berfokus pada konten animasi edukasi seperti biologi, sains, astronomi, teknologi, sosial dan budaya serta banyak konten edukasi lainnya.

Berdasarkan hasil wawancara saya dengan guru di SMA Negeri 1 Jalancagak, pembelajaran disekolah tersebut masih sebatas lisan dan penggunaan Power point sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu peneliti ingin mengetahui persepsi siswa terhadap kanal Youtube “Nous ID” sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan pemaparan diatas, peneliti membuat penelitian yang berjudul ” **PERSEPSI SISWA DAN GURU TERHADAP KANAL YOUTUBE “NOUS ID” SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN DI SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**”. Diharapkan hasil penelitian ini nantinya dapat menjadikan kanal Youtube “Nous.ID” sebagai salah satu rekomendasi media pembelajaran yang dapat membantu siswa untuk belajar dan video video di kanal Youtube “Nous.ID” dapat digunakan sebagai media pembelajaran disekolah.

1.2 . Rumusan Masalah Penelitian

1.2.1. Rumusan Masalah Umum

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang telah dipaparkan maka secara umum rumusan masalah penelitian adalah “Bagaimana persepsi siswa dan

guru SMA Negeri 1 Jalancagak terhadap kanal Youtube “Nous ID” sebagai media pembelajaran?

1.2.2. Rumusan Masalah Khusus

Secara khusus rumusan masalah yang diajukan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Bagaimana persepsi siswa dan guru SMA Negeri 1 Jalancagak terhadap tampilan kanal Youtube “Nous ID” sebagai media pembelajaran?
- 2) Bagaimana persepsi siswa dan guru SMA Negeri 1 Jalancagak terhadap penyajian konten kanal Youtube “Nous ID” sebagai media pembelajaran?
- 3) Bagaimana persepsi siswa dan guru SMA Negeri 1 Jalancagak terhadap kebermanfaatan kanal Youtube “Nous ID” sebagai media pembelajaran?

1.3. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas peneliti merumuskan tujuan penelitian kedalam dua bagian yaitu menjadi tujuan penelitian umum dan tujuan penelitian khusus diantaranya sebagai berikut :

1.3.1. Tujuan Umum

Mengetahui persepsi siswa dan guru SMA Negeri 1 Jalancagak terhadap kanal Youtube “Nous ID” sebagai media pembelajaran.

1.3.2. Tujuan Khusus

Secara khusus dalam penelitian ini memiliki tujuan, diantaranya :

- 1) Mengetahui persepsi siswa dan guru SMA Negeri 1 Jalancagak terhadap tampilan kanal Youtube “Nous ID” sebagai media pembelajaran.
- 2) Mendeskripsikan persepsi siswa dan guru SMA Negeri 1 Jalancagak terhadap penyajian konten pada kanal Youtube “Nous ID” sebagai media pembelajaran.
- 3) Mendeskripsikan persepsi siswa dan guru SMA Negeri 1 Jalancagak terhadap kebermanfaatan kanal Youtube “Nous ID” sebagai media pembelajaran.

1.4. Manfaat Penelitian

1.4.1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan nantinya dapat menjadi bahan kajian dan informasi mengenai persepsi siswa dan guru terhadap kanal Youtube “Nous ID” sebagai media pembelajaran.

1.4.2. Manfaat dari Segi Praktis

1) Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan jadi bahan kajian untuk penelitian yang selanjutnya.

2) Bagi Mahasiswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber belajar tambahan dan menambah wawasan mengenai pengetahuan umum.

3) Bagi Masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber wawasan bagi masyarakat bahwa kanal Youtube dapat dijadikan media pembelajaran.

4) Bagi Program Studi Teknologi Pendidikan

Manfaat bagi program studi Teknologi Pendidikan, diharapkan dapat menjadi sumber rujukan untuk pengembangan media pembelajaran yang lebih variative.

1.5. Struktur Organisasi Skripsi

Skripsi “Persepsi siswa Sekolah Menengah Pertama terhadap kanal Youtube “Nous ID” Sebagai Media Pembelajaran” memiliki struktur organisasi dan penulisan yang mengacu pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019.

1. **BAB 1 Pendahuluan.** Skripsi “Persepsi Mahasiswa Terhadap Kanal Youtube “Nous.ID” Sebagai Media Pembelajaran” memiliki struktur organisasi dan penulisan yang mengacu pada Pedoman Karya Tulis Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia tahun 2019.

2. **BAB II Kajian Pustaka.** merupakan bagian mendeskripsikan konteks penelitian serta topik permasalahan penelitian yang menjadi dasar dalam mengembangkan penelitian.
3. **BAB III Metodologi Penelitian.** merupakan bagian mengenai bagaimana peneliti merancang dan sampai melakukan penelitian. Isi dari bagian ini, yaitu, pendekatan dan metode, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, pengolahan data, prosedur penelitian.
4. **BAB IV Temuan dan Pembahasan.** memiliki 2 hal utama yang disampaikan. Temuan penelitian berasal dari hasil pengolahan dan analisis data penelitian serta pembahasan temuan penelitian untuk membahas kaitan temuan dengan teori penelitian.
5. **BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi.** bab ini menyajikan simpulan, implikasi dan rekomendasi dari hasil penelitian. Berasal dari hasil penelitian melalui analisis temuan penelitian, kemudian menyampaikan hal yang dapat bermanfaat dari hasil penelitian.