

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Penelitian**

Pendidikan merupakan salah satu faktor terpenting untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia dan menopang kemajuan suatu bangsa. Kemajuan suatu bangsa bisa dilihat dari berhasil atau tidaknya sistem pendidikan di negara tersebut. 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 peserta didik mampu mencapai proses pendewasaan dan kemandirian. Hal tersebut selaras dengan apa yang diungkapkan oleh Herlambang (2018) 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 pasif-reseptif serta gagap budaya.

Berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi memiliki pengaruh yang sangat besar dalam berbagai bidang kehidupan manusia termasuk pendidikan. Pendidikan dan teknologi saling mempengaruhi satu sama lain, karena teknologi lahir dari pendidikan. Kemudian ilmu pengetahuan dan teknologi sangatlah dinamis atau terus berkembang, sehingga akan terus saling mempengaruhi satu sama lain.

Kemajuan teknologi informasi saat ini telah berkembang sangat pesat. 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). Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi berimplikasi pada perkembangan penggunaan alat-alat bantu mengajar. 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 mengindikasikan 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).

Selama satu tahun lebih, Indonesia ikut terdampak pandemi COVID-19. Berbagai kebijakan diberlakukan untuk mengatasi resiko penyebaran virus COVID-19 di berbagai aspek kehidupan bermasyarakat. Sekolah terpaksa harus dilaksanakan dalam mode jarak jauh selaras dengan aturan pemerintah setempat. Pembelajaran jarak jauh ini selanjutnya menginisiasi guru dan siswa untuk melakukan pembelajaran secara daring.

Pembelajaran daring menjadi opsi solusi yang paling memungkinkan untuk dilakukan agar proses pembelajaran tetap terus berjalan sebagaimana mestinya. Penggunaan teknologi memiliki andil yang sangat esensial dalam pelaksanaan pembelajaran jarak jauh, mengingat dalam pembelajaran jarak jauh pengajar dan peserta didik tidak dapat bertatap muka secara langsung. Situasi seperti ini jelas menjadi tantangan bagi mereka yang tidak terbiasa dengan pembelajaran daring. Namun hampir satu tahun lebih ini, tentu baik guru dan siswa sudah banyak beradaptasi dengan situasi pembelajaran daring. Pembelajaran daring merefleksikan bahwa zaman sudah semakin berkembang (Dopo & Ismaniati, 2016).

Dabbagh dan Ritland (dalam Arnesi dan Hamid, 2015) berpendapat bahwa terdapat tiga komponen pada pembelajaran daring atau *online* yaitu: (a) model pembelajaran, (b) strategi instruksional dan pembelajaran, dan (c) media pembelajaran *online*. Ketiga komponen tersebut membentuk suatu keterkaitan yang tidak bisa dipisahkan yang nantinya akan memudahkan dalam proses pembelajaran. Guru yang terbiasa dengan pembelajaran tatap muka mengalami keterbatasan dalam menyampaikan materi pembelajaran, sehingga guru memerlukan media pembelajaran yang tepat agar materi pembelajaran tetap tersampaikan dan dapat

diterima dengan baik oleh siswa agar tujuan pembelajaran tetap tercapai. Media pembelajaran online atau media pembelajaran yang dapat diakses melalui internet merupakan salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan dalam pembelajaran daring. Media pembelajaran online dapat dipahami sebagai suatu media pembelajaran yang memanfaatkan teknologi informasi berupa komputer yang dilengkapi dengan sarana telekomunikasi dan multimedia sebagai sajian utama dalam penyampaian materi dan interaksi antara guru dan siswa (Putranti, 2013).

Salah satu media pembelajaran online yang sering kali digunakan dalam proses pembelajaran daring ialah Youtube. Selain sebagai media pembelajaran Youtube juga merupakan salah satu media sosial dengan jumlah pengguna yang paling tinggi di Indonesia. Data menunjukkan bahwa angka total pengguna media sosial aktif di Indonesia per Januari 2020 adalah 160 juta pengguna dengan *platform* media sosial yang memiliki persentase tertinggi yang digunakan di Indonesia adalah *platform* Youtube (We Are Social, 2020). Hal ini menunjukkan tingginya minat pengguna media sosial terhadap Youtube.

Youtube merupakan sebuah situs web yang pertama kali diluncurkan tahun 2005 dan sejak saat itu semakin dikenal masyarakat sebagai *website video-sharing* (Purwandari, 2019). Dalam bidang pendidikan, Youtube dapat digunakan untuk mengilustrasikan materi pembelajaran, melibatkan peserta didik dalam mencari informasi untuk suatu proyek, serta menginspirasi metode pengajaran yang inovatif (Agazio & Buckley, 2009). Dengan tingkat persentase pemakaian media sosial tertinggi di Indonesia, banyak pengguna atau *content creator* yang mengunggah berbagai jenis konten di akun Youtube mereka. Salah satu jenis konten yang terdapat dalam media sosial Youtube merupakan konten edukasi, seperti video pembelajaran. Banyaknya konten video pembelajaran di Youtube memudahkan siswa dalam mengakses materi pembelajaran secara lebih jelas dan bervariasi. Namun konten pembelajaran yang terdapat pada video belum bisa dibuktikan kelayakan dan kesesuaian materinya karena tidak ada lembaga khusus yang menentukan konten tersebut apakah sudah layak dan valid untuk disebarluaskan ke masyarakat luas khususnya para peserta didik yang sangat membutuhkan tambahan materi.

Agar mengetahui kelayakan video pembelajaran tersebut untuk ditampilkan kepada peserta didik jenjang SD, maka perlu dilakukan analisis. Analisis tersebut diantaranya analisis isi, analisis penyajian, analisis bahasa dan analisis grafika. Video pembelajaran dikatakan sangat layak apabila sudah memenuhi kriteria sebagai berikut. Aspek isi dikategorikan sangat layak apabila sudah memenuhi indikator kesesuaian materi dengan kompetensi inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), kesesuaian dengan perkembangan peserta didik, kesesuaian dengan kebutuhan bahan ajar, kesesuaian kebenaran substansi materi dan kesesuaian dengan nilai moral dan spiritual. Selanjutnya aspek penyajian dikategorikan sangat layak apabila telah memenuhi kriteria tujuan pembelajaran tercapai, kelengkapan informasi, urutan penyajian runtut dari yang mudah menuju sulit, adanya stimulus memperkuat materi dan suara serta vokal penyaji terdengar jelas. Kemudian aspek bahasa dikategorikan sangat layak apabila sudah memenuhi kriteria ketepatan kosa kata, keefektifan kalimat, kebakuan kata serta tingkat kemudahan bahasa bagi peserta didik. Terakhir aspek grafika dikategorikan sangat layak apabila telah memenuhi kriteria kejelasan ilustrasi dengan materi, tata letak dan ukuran ilustrasi terlihat jelas, kemenarikan latar belakang video serta keefektifan ilustrasi dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik (Niswa, 2012; Prabowo & Heriyanto, 2013; Kusumaningtyas, dkk, 2017; Hastuti & Kosasih, 2018).

Berdasarkan uraian diatas, peneliti melakukan penelitian dengan tujuan untuk menganalisis kelayakan video pembelajaran berbasis *platform* YouTube pada materi Daur Hidup Hewan, guna mengetahui seberapa layak video pembelajaran digunakan oleh siswa sebagai tambahan materi. Analisis yang digunakan adalah analisis isi, analisis penyajian, analisis bahasa dan analisis grafika.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, peneliti merumuskan masalah penelitian sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan isi video pembelajaran berbasis *platform* Youtube pada materi daur hidup hewan?
2. Bagaimana kelayakan penyajian video pembelajaran berbasis *platform* Youtube pada materi daur hidup hewan?

3. Bagaimana kelayakan bahasa video pembelajaran berbasis *platform* Youtube pada materi daur hidup hewan?
4. Bagaimana kelayakan grafika video pembelajaran berbasis *platform* Youtube pada materi daur hidup hewan?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Dari rumusan masalah yang diteliti, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mendeskripsikan kelayakan isi video pembelajaran berbasis *platform* Youtube pada materi daur hidup hewan.
2. Mendeskripsikan kelayakan penyajian video pembelajaran berbasis *platform* Youtube pada materi daur hidup hewan.
3. Mendeskripsikan kelayakan bahasa video pembelajaran berbasis *platform* Youtube pada materi daur hidup hewan.
4. Mendeskripsikan kelayakan grafika video pembelajaran berbasis *platform* Youtube pada materi daur hidup hewan.

### **1.4 Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat penelitian yang diharapkan dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### **1.4.1 Secara Teoritis**

Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah memberikan informasi terkait kelayakan video pembelajaran berbasis *platform* Youtube pada materi daur hidup hewan.

#### **1.4.2 Secara Praktis**

##### **1. Bagi Peneliti**

Hasil penelitian ini menjadi jawaban atas rumusan masalah yang sekaligus menjadi bahan pembelajaran bagi peneliti untuk mempersiapkan diri ketika kelak menjadi seorang pendidik di era milenial.

##### **2. Bagi Siswa**

Bagi siswa penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis *platform* Youtube pada materi daur hidup hewan untuk digunakan oleh siswa sebagai tambahan materi dan sarana untuk mempermudah siswa dalam proses pembelajaran dan memberi pengalaman baru yang menyenangkan sehingga menumbuhkan minat dan motivasi siswa dalam proses

belajar. Selain itu meningkatkan keaktifan dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

### 3. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan mampu menjadi salah satu referensi untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis *platform* Youtube pada materi daur hidup hewan untuk digunakan oleh siswa sebagai tambahan materi.

### 4. Bagi Peneliti selanjutnya

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu referensi dan juga menjadi umpan dalam memunculkan ide-ide lainnya yang masih menjadi permasalahan yang perlu dipecahkan.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi terdiri dari V BAB yang memiliki bahasan yang berbeda-beda setiap BAB nya.

Pada BAB I Pendahuluan terdiri dari lima sub bab yakni latar belakang masalah, peneliti memaparkan mengenai perkembangan teknologi informasi yang memiliki pengaruh terhadap berbagai bidang kehidupan, salah satunya pendidikan. Di era revolusi 4.0 sudah banyak tren teknologi dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, salah satunya yaitu pemanfaatan *platform* Youtube sebagai media pembelajaran online yang dapat diakses melalui internet. Berikutnya dibahas mengenai permasalahan konten pembelajaran yang ada di dalam video tersebut tidak bisa dibuktikan kesesuaian materinya karena tidak ada lembaga atau pihak yang menyaring konten tersebut apakah sudah layak dan valid untuk dibagikan ke masyarakat luas terutama para siswa yang kemudian penelitian ini dilaksanakan dengan menganalisis kelayakan video pembelajaran berbasis *platform* YouTube. Disamping itu, pada bab ini dibahas mengenai rumusan masalah yang menjadi dasar dalam penelitian yaitu menganalisis bagaimana kelayakan video pembelajaran berbasis *platform* YouTube berdasarkan indikator analisis pada materi daur hidup hewan serta tujuan dari penelitian tersebut. Manfaat penelitian untuk menerangkan hasil penelitian yang akan berguna untuk mengetahui kelayakan video pembelajaran berbasis *platform* YouTube yang akan digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa dan guru. Serta dalam sub bab terakhir terdapat struktur organisasi skripsi yang menjelaskan setiap bab yang terdapat dalam skripsi.

Pada BAB II dalam skripsi merupakan kajian pustaka yang menjelaskan mengenai teori-teori yang melandasi dan mendukung penelitian yang hendak dilakukan. Tujuan dari adanya kajian pustaka ini untuk memudahkan peneliti dan meyakinkan penelitian yang dilakukan didasarkan oleh teori-teori dari para ahli.

Pada BAB III membahas tentang metodologi penelitian. Didalamnya memuat metode penelitian dan desain penelitian yang akan digunakan oleh peneliti. Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode penelitian analisis isi. Selain itu memuat teknik pengumpulan data dan instrumen penelitian yang memuat instrument penelitian analisis isi, analisis penyajian, analisis grafika dan analisis bahasa.

Pada BAB IV menjelaskan mengenai hasil dari analisis kelayakan video yang telah dilaksanakan serta pembahasannya. Pada bab ini dipaparkan mengenai hasil dari pelaksanaan penelitian.

Pada BAB V menjelaskan mengenai simpulan, implikasi dan rekomendasi dari penelitian yang telah dilakukan.