

BAB I

PENDAHULUAN

Pada bab ini, penulis akan memaparkan mengenai latar belakang mengapa penelitian ini harus dilaksanakan, rumusan-rumusan masalah dalam penelitian, tujuan dari penelitian ini, manfaat yang diharapkan dapat berguna dalam penelitian ini, dan struktur organisasi tesis, yakni sebagai berikut.

1.1 Latar Belakang Penelitian

Perkembangan Industri 4.0 ditandai semakin mudahnya pertukaran informasi dan teknologi dengan digabungkannya otomasi dengan teknologi *cyber*. Dalam hal ini teknologi manufaktur sudah masuk pada tren optimalisasi dan pertukaran yang mencakup sistem *cyber* fisik, *Internet of Things* (IoT), komputasi awan, dan komputasi kognitif serta tidak bisa dilepaskan dengan dunia Pendidikan (Sari, 2019, hlm. 1). Sehingga guru abad 21 harus memiliki pengetahuan sekaligus keterampilan dalam menggunakan berbagai perangkat teknologi, baik yang tradisional maupun yang modern untuk memfasilitasi belajar dan meningkatkan hasil pembelajaran. *Technological Pedagogical Content Knowledge* (TPACK) merupakan salahsatu jenis pengetahuan baru yang harus dikuasai guru untuk dapat mengintegrasikan teknologi dengan baik dalam pembelajaran (Mishra dan Koehler, 2006, hlm. 14), dalam hal ini tentunya berbasis internet.

Pendidikan menengah merupakan jenjang Pendidikan lanjutan dari Pendidikan Dasar dengan satuan penyelenggara Pendidikan yaitu Sekolah Menengah Atas (SMA), Sekolah Menengah Kejuruan (SMK), Madrasah Aliyah (MA), Madrasah Aliyah Kejuruan (MAK), Program Paket C, dan Pendidikan Diniyah Menengah Atas. Sekolah Menengah Atas (SMA) membutuhkan perkembangan teknologi agar pembelajaran di Sekolah menarik minat peserta didik. Salahsatu pembelajaran di SMA yang membutuhkan teknologi adalah Pembelajaran Sejarah. Pembelajaran Sejarah menurut Garvey dan King (2013, hlm. 9) yakni proses internalisasi nilai-nilai peristiwa masa lalu, berupa asal usul, silsilah, pengalaman kolektif, dan keteladanan Pelaku Sejarah. Pembelajaran itu dirancang untuk membentuk pribadi yang arif dan bijaksana, oleh karena itu maka pembelajaran Sejarah memiliki desain yang akan menghasilkan kualitas *output* yang meliputi pemahaman peristiwa sejarah bangsa, meneladani

kearifan, dan sikap bijak pelaku sejarah. Menurut Latif (2006, hlm. 99) bahwa pembelajaran Sejarah merupakan suatu aktivitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan pada siswa tentang gambaran kehidupan masyarakat pada masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus.

Berdasarkan Surat Edaran Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 4 Tahun 2020 tentang Pelaksanaan Kebijakan Pendidikan dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*, maka segala bentuk proses pembelajaran dilaksanakan secara daring/jarak jauh. Hal tersebut merupakan pertimbangan utama dalam pelaksanaan kebijakan Pendidikan guna mengurangi peningkatan penyebaran virus *Covid-19*.

Kemudian, dalam Surat Edaran Sekretaris Jenderal Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 15 tahun 2020 tentang pedoman Penyelenggaraan Belajar dari Rumah dalam Masa Darurat Penyebaran *Corona Virus Disease (Covid-19)*, di halaman 23 terdapat pedoman pelaksanaan Belajar dari Rumah oleh guru. Guru memfasilitasi pelaksanaan Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) secara daring, luring, maupun kombinasi keduanya sesuai kondisi dan ketersediaan sarana pembelajaran. Menurut saya, dalam keadaan saat itu yang sangat efektif itu pembelajaran jarak jauh secara daring karena lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran luring atau kombinasi keduanya, karena pembelajaran daring akan menghindarkan kita dari resiko-resiko penambahan jumlah orang-orang yang terkena virus *Covid-19*.

Namun, saat pertengahan tahun sampai menjelang akhir tahun 2021 ternyata penyebaran *covid-19* semakin berkurang dan pemerintah mulai memberanikan diri untuk mengambil beberapa kebijakan dalam bidang Pendidikan. Adapun salahsatu kebijakannya yaitu Pembelajaran Tatap Muka Terbatas (PTMT) sesuai Keputusan Bersama Menteri Pendidikan dan Kebudayaan, Menteri Agama, Menteri Kesehatan, dan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 03/KB/2021, Nomor 384 Tahun 2021, Nomor HK.01.08/MENKES/4242/2021, dan Nomor 440-717 Tahun 2021. Maka, berdasarkan Keputusan Bersama Empat Menteri tersebut, pembelajaran dapat dilaksanakan secara jarak jauh maupun secara tatap muka terbatas tentunya dengan memperhatikan protokol-protokol kesehatan.

Muhammad Fatthurohman (2015, hlm. 28) mengatakan bahwa terdapat beberapa komponen penting dalam pembelajaran, salah satunya adalah media. Menurut pendapat Oemar

Dika Nugraha, 2022

PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER PRO PADA GURU SEJARAH DI SMA NEGERI KABUPATEN LEBAK

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

Hamalik (2009, hlm. 64-67) terkait media, bahwa media dapat memunculkan minat dan perhatian siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif. Adapun media pembelajaran Sejarah yang memanfaatkan teknologi memiliki dampak yang sangat besar karena dianggap dapat mempermudah segala urusan pekerjaan, termasuk dalam proses pembelajaran sejarah (Fitri, 2020, hlm. 1). Adapun cara memanfaatkan media dalam pembelajaran sejarah, salah satunya dengan menggunakan aplikasi *Kinemaster Pro* yang mempermudah guru dalam membuat video pembelajaran sejarah sehingga tentunya akan memberikan kemudahan dalam pengajaran kepada peserta didik nantinya.

Menurut peneliti, aplikasi *Kinemaster Pro* merupakan salah satu dari sekian banyak editor video yang telah berkembang di seluruh dunia. Berbagai versi turut ditingkatkan fitur-fiturnya sebagai bentuk pengembangan dari *software* tersebut. *Kinemaster Pro* cukup mudah dioperasikan melalui *Smartphone* terutama bagi para pemula yang masih awam dalam penggunaan aplikasi editor video. Kita semua dapat mengunduh aplikasi tersebut secara gratis di berbagai situs penyedia *software* seperti *Google, MediaFire, Google Drive* dan lain-lain.

Dalam proses peningkatan kapasitas dan kualitas sumber daya manusia yang sangat strategis dan taktis, tidak hanya melalui Pendidikan formal. Menurut Kuntoro (1992, hlm. 57) bahwa Pendidikan dalam arti luas tidak saja berupa Pendidikan formal untuk anak usia institusi tempat kerja, tetapi lebih dari itu Pendidikan juga meliputi berbagai upaya untuk meningkatkan kapasitas individu maupun masyarakat (orang dewasa) dalam berkehidupan yang lebih baik. Aktivitas belajar dapat dilaksanakan dalam bentuk pendidikan dan pelatihan, kursus-kursus atau aktivitas belajar yang dilaksanakan oleh organisasi kemasyarakatan.

Setelah peneliti melakukan wawancara sederhana via *online* dengan beberapa guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak, diperoleh beberapa informasi bahwa sekolah tersebut secara umum pada semua mata pelajaran dan secara khusus pada mata pelajaran sejarah sudah menjalankan pembelajaran jarak jauh secara daring namun terdapat beberapa kendala seperti minimnya kuota internet, sulitnya sinyal di beberapa daerah, beberapa siswa yang enggan mengikuti pembelajaran, guru yang tidak siap dengan perubahan ketika masuknya *covid-19*. Selain itu, banyak pelatihan yang didapatkan oleh para guru yang mengharuskan menggunakan laptop akan tetapi spesifikasi laptop yang dimiliki oleh sebagian guru kurang mumpuni. Sehingga, ada keresahan bagi peneliti untuk melakukan pelatihan kepada pada guru sejarah dengan menggunakan *Smartphone*. Selain itu, saat diberlakukannya

Dika Nugraha, 2022

PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER PRO PADA GURU SEJARAH DI SMA NEGERI KABUPATEN LEBAK

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

PTMT, peneliti pun semakin yakin untuk melaksanakan pelatihan kepada para guru tersebut, karena jika pelatihan dilaksanakan secara daring (*online*) tentunya dari proses dan hasilnya pun tidak akan maksimal serta akan terdapat beberapa kendala seperti lemahnya signal internet, mati listrik, dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa permasalahan tersebut di atas, maka peneliti tertarik untuk melaksanakan penelitian dan pengembangan mengenai “Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Video menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak”. Pembelajaran sejarah dengan menggunakan media pembelajaran berbasis video tersebut diharapkan dapat melahirkan generasi bangsa yang memiliki kompetensi sesuai dengan tuntutan keterampilan manusia abad 21. Menurut hemat saya, penggunaan *Kinemaster Pro* merupakan salah satu alternatif inovasi media pembelajaran yang dapat digunakan sesuai kebutuhan zaman dan dapat juga digunakan oleh siapa pun, termasuk guru maupun peserta didik sebagai penunjang dalam proses kegiatan pembelajaran Sejarah. Menurut peneliti memang perlu untuk melakukan pelatihan kepada para guru Sejarah tersebut dengan harapan model media pembelajaran berbasis video yang nantinya akan dapat digunakan dengan baik oleh para guru yang membutuhkan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian di atas, terdapat beberapa permasalahan yang menjadi kajian dalam penulisan proposal tesis ini. Adapun pertanyaan utamanya yaitu “Bagaimana Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Video menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak”. Dari rumusan masalah pokok tersebut kemudian dikembangkan ke beberapa pertanyaan penelitian, antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana Langkah-langkah Pengembangan Model Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak?
2. Bagaimana Uji Coba Pengembangan Model Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak dalam Skala Terbatas?

3. Bagaimana Uji Coba Pengembangan Model Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak dalam Skala Lebih Luas?
4. Bagaimana Hasil Uji Kelayakan Pengembangan Model Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak?
5. Bagaimana Diseminasi dan Implementasi Hasil Pengembangan Model Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Mengetahui Langkah-langkah Pengembangan Model Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak.
2. Melakukan Uji Coba Pengembangan Model Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak dalam Skala Terbatas.
3. Melakukan Uji Coba Pengembangan Model Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak dalam Skala Lebih Luas.
4. Melakukan Uji Kelayakan Pengembangan Model Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak.
5. Melakukan Diseminasi dan Implementasi Hasil Pengembangan Model Video Pembelajaran menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro pada Guru Sejarah di SMA Negeri Kabupaten Lebak.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, diharapkan informasi mengenai Pengembangan Model Media Pembelajaran Berbasis Video menggunakan Aplikasi Kinemaster Pro di SMA Negeri Kabupaten Lebak dapat bermanfaat bagi pembaca, khususnya guru, siswa, sekolah, dan juga pemerintah agar dapat meningkatkan kualitas dalam pembelajaran sejarah.

1. Manfaat Teoretis

Dika Nugraha, 2022

PENGEMBANGAN MODEL MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS VIDEO MENGGUNAKAN APLIKASI KINEMASTER PRO PADA GURU SEJARAH DI SMA NEGERI KABUPATEN LEBAK

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

Secara teoretis, penelitian ini diharapkan dapat diimplementasikan oleh para guru agar peserta didik dapat termotivasi untuk belajar sejarah secara giat dan guru dapat lebih mengembangkan berbagai jenis video pembelajaran sejarah agar proses pembelajaran tidak monoton. Terlebih lagi di masa pandemik *Covid-19*, pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis video menggunakan *Kinemaster Pro* akan menjadi alternatif lain dalam proses pembelajaran sejarah selain menggunakan *Zoom Meeting*.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Siswa, dapat meningkatkan motivasi belajar dalam proses pembelajaran sejarah secara daring dan agar siswa dapat memperoleh memori/ingatan yang cukup panjang terhadap materi pembelajaran sejarah tertentu.
- b. Bagi Guru, dapat meningkatkan kreativitas dan inovasi dalam mengembangkan berbagai media yang digunakan dalam pembelajaran daring pada saat pandemik *Covid-19*.
- c. Bagi Sekolah, dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam membangun citra baik bagi sekolah di masa sekarang dan kelak di masa mendatang.

1.5 Struktur Organisasi Tesis

Struktur organisasi dari tesis ini pada Bab I Pendahuluan, dalam bab ini dijelaskan mengenai latar belakang penelitian yang didalamnya memuat penjelasan mengapa masalah yang diteliti timbul dan penting untuk dikaji, rumusan masalah penelitian, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi tesis.

Pada Bab II Kajian Pustaka, bab ini berisi tentang berbagai *review* literatur yang bersumber pada literatur terkait permasalahan yang akan dikaji yaitu mengenai media pembelajaran, pembelajaran sejarah berbasis video, aplikasi *Kinemaster Pro*, kompetensi guru, pembelajaran andragogi, dan penelitian terdahulu.

Pada Bab III Metode Penelitian, dalam bab ini diuraikan tentang metode dan Teknik penelitian yang digunakan peneliti dalam mencari sumber-sumber dan cara pengolahan sumber yang dianggap relevan dengan permasalahan yang dikaji dalam hal ini mengenai *Research and Development* (R&D) yang dilakukan.

Kemudian Bab IV Hasil Penelitian dan Pembahasan, pada bab ini akan diuraikan seluruh hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan pertanyaan penelitian yang dirumuskan pada Bab I.

Bab V Penutup, pada bab ini berisi simpulan dari keseluruhan deskripsi, implikasi dan beberapa rekomendasi yang bermanfaat bagi pihak-pihak terkait secara langsung maupun secara tidak langsung dengan penelitian yang dilakukan.