

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Abad ke-21 dicirikan oleh berkembangnya informasi secara digital. Kemudahan akses teknologi dan informasi oleh masyarakat secara masif memberikan keuntungan bahwa masa kini untuk terkoneksi antara satu dengan yang lainnya menjadi tidak terbatas ruang dan waktu. Implikasi dari kondisi tersebut terhadap pembelajaran di sekolah-sekolah mengharuskan semua *stakeholder* pendidikan harus menguasai *ICT literacy Skill* (Syahputra, 2018). Literasi teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam bidang pendidikan merupakan upaya dalam memenuhi *skill* atau keterampilan Abad ke-21. Literasi digital atau literasi TIK adalah aktivitas dalam menggunakan teknologi digital, peralatan komunikasi, dan/atau jaringan untuk mengakses, mengatur, mengintegrasikan, mengevaluasi, dan menciptakan informasi untuk manfaat dalam suatu kumpulan sosial (Helaluddin, 2019). Kemampuan literasi TIK berpengaruh terhadap efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar pada era sekarang. Penggunaan teknologi dan media digital telah berkembang pesat pada kehidupan sehari-hari, sehingga pada proses pembelajaran pun harus mulai dibiasakan. TIK dalam pembelajaran dapat berfungsi sebagai sistem pembelajaran, media pembelajaran, maupun sumber belajar. Karena itu, peningkatan dan standarisasi pengajar dan pembelajar dalam penguasaan teknologi informasi dan komunikasi perlu diupayakan oleh semua pihak yang terlibat dalam pelaksanaan pendidikan.

Salah satu penerapan teknologi informasi dan komunikasi dalam kegiatan belajar mengajar adalah adanya media pembelajaran yang digunakan saat proses penyampaian informasi kepada peserta didik. Proses belajar mengajar pada dasarnya merupakan proses interaksi serta komunikasi, sehingga media yang digunakan dalam proses pembelajaran disebut dengan media pembelajaran. Kedudukan media dalam pembelajaran adalah sebagai suatu alat atau sejenisnya yang dapat diperuntukkan untuk membawa pesan

dalam kegiatan pembelajaran, yakni materi pelajaran agar pesan dapat lebih mudah dipahami dan dimengerti oleh setiap peserta didik (Rohani, 2019). Sehingga dari penjabaran tersebut, media pembelajaran dapat diartikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan, dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan peserta didik sehingga dapat mendorong terciptanya proses belajar pada diri peserta didik.

Menggunakan media saat pembelajaran bukanlah sekedar upaya untuk membantu guru, namun juga sangat membantu peserta didik dalam aktivitas belajar. Penggunaan media dapat mewujudkan materi menjadi lebih kongkrit dengan visual dan/atau audio tertentu, sehingga peserta didik dapat lebih terpusat saat belajar dan pemahamannya turut meningkat setelah menerima pesan dengan baik. Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media yang tepat dalam proses belajar mengajar mampu membangkitkan kemajuan dan minat yang baru, bangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap peserta didik (Amriani, 2018).

Dalam proses pendidikan banyak sekali media yang biasa digunakan, seperti media grafis, media audio, media visual, maupun gabungan dari beragam media (multimedia). Sedangkan faktor yang perlu dipertimbangkan dalam pemilihan media yaitu tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik peserta didik, materi pelajaran, alokasi waktu dan sumber, luas jangkauan yang ingin dilayani, dan lain-lain. Nantinya, setelah memperhatikan beberapa faktor tersebut, pengajar mampu menentukan atau memilih media yang tepat untuk digunakan.

Pemanfaatan media pembelajaran yang beragam seharusnya sudah banyak diterapkan saat ini, terlebih pada kondisi pandemi yang berlangsung menyebabkan pembelajaran diterapkan melalui jarak jauh (PJJ). Pembelajaran jarak jauh adalah sistem pembelajaran yang tidak berlangsung dalam satu ruangan dan tidak ada interaksi tatap muka secara langsung antara pengajar dan pembelajar. Pembelajaran jarak jauh merupakan bentuk pendidikan di mana kedudukan pengajar dengan pembelajar secara fisik dipisahkan dalam ruang dan/atau waktu yang memanfaatkan penggunaan

teknologi dalam proses pembelajarannya (Sergeeva et al., 2021). Terdapat dua tipe pembelajaran jarak jauh yang dapat diterapkan oleh pengajar, yakni *synchronous* dan *asynchronous*. *Synchronous* merupakan pembelajaran yang prosesnya terjadi secara simultan yaitu pada saat yang sama antara pendidik dan peserta didik walaupun tidak terjadi dalam tempat yang sama, sedangkan *asynchronous* merupakan pembelajaran yang waktu dan tempatnya berbeda tetapi peserta didik tetap mempelajari materi bahan ajar yang sama (Gaja & Mawardi, 2021). Tipe *asynchronous* inilah yang perlu diperhatikan lagi perlakuannya, karena dalam pelaksanaannya pendidik tidak dapat mengontrol proses pembelajaran secara serentak. Karena itu, keberhasilan pembelajaran jarak jauh juga dapat dilihat dari tingkat keefektifan pengajar mengembangkan bahan ajar untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik melalui media pembelajaran.

Memang pelaksanaan pembelajaran jarak jauh di Indonesia secara masif diimplementasikan dengan tujuan untuk menghindari penyebaran virus Covid-19 melalui kerumunan, sehingga menyebabkan pengajar dan pembelajar tidak dapat melangsungkan interaksi secara langsung melalui belajar tatap muka. Namun, sudah seyogianya penggunaan dan pemanfaatan TIK dimaksimalkan agar peserta didik memperoleh pengalaman yang tepat sesuai dengan perkembangan zaman, tidak hanya berfokus pada ceramah saja. Tidak bijak pasca pandemi nanti penggunaan teknologi tersebut malah ditinggalkan. Karena pemanfaatan TIK yang inovatif menjadikan pembelajaran semakin fleksibel, menyenangkan, dan mencapai tujuannya. Dengan berupaya untuk mengimplementasikannya, maka strategi belajar yang umumnya selalu *teacher centered learning* secara perlahan dapat menjadi *student centered learning*.

Salah satu prinsip penggunaan media pembelajaran yakni peserta didik harus tetap aktif serta bertanggung jawab selama kegiatan pembelajaran, yang merupakan upaya dalam menimbulkan motivasi dalam bentuk menggugah minat peserta didik agar mau belajar, sehingga dapat mengikat perhatian peserta didik pada proses pembelajaran. Salah satu media pembelajaran yang sudah banyak diterapkan adalah media video

pembelajaran. Namun masih banyak pengajar yang membuat atau menyediakan video tersebut hanya sebagai pengantar materi, kurang memperhatikan interaksi dan proses yang terjalin selama kegiatan belajar. Akhirnya video pembelajaran tersebut memiliki kesan yang biasa yang dapat ditinggalkan oleh peserta didik karena membosankan dan kurang menarik.

Akibatnya peserta didik dapat mengalami *learning loss*, yaitu hilangnya pengetahuan dan keterampilan secara umum ataupun secara spesifik yang terjadi karena kemunduran proses akademik atau diskontinuitas. Pada masalah ini, adanya pandemi covid-19 makin memperparah kesenjangan proses pendidikan yang dialami oleh para peserta didik. Pernyataan tersebut dikemukakan pula oleh Asian Development Bank/ADB (2021) yang memperkirakan penutupan sekolah akibat pandemi tersebut membuat banyak siswa di Indonesia kehilangan kesempatan belajar dengan baik alias *learning loss*. Hal ini tercermin dari proyeksi pengurangan waktu belajar peserta didik di sekolah. Karena itu, diperlukan suatu media (yang mana dominan para guru menggunakan video) berupa video pembelajaran interaktif yang mampu menciptakan pengalaman belajar berdampak tinggi, meskipun dijalankan secara mandiri oleh masing-masing peserta didik atau sebutan lainnya yaitu *self regulated learning*.

Sehubungan dengan uraian di atas, maka peneliti tertarik melakukan penelitian untuk mencoba mendalami dan mengkaji permasalahan yang ada sebagai upaya untuk mencari keberhasilan pemanfaatan media pembelajaran melalui skripsi berjudul **“Efektivitas Video Pembelajaran Interaktif Berbasis LMS-Moodle Dalam Membangun Self Regulated Learning pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Ciawi”**.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut.

1. Bagaimana efektivitas video pembelajaran interaktif berbasis *LMS-Moodle* sebagai media pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Ciawi?

2. Bagaimana tingkat *self regulated learning* peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran interaktif pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Ciawi?
3. Bagaimana perbedaan tingkat *self regulated learning* peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis *LMS-Moodle* pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Ciawi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, adapun tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mengetahui efektivitas video pembelajaran interaktif berbasis *LMS-Moodle* sebagai media pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Ciawi.
2. Mengetahui tingkat *self regulated learning* peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis *LMS-Moodle* di SMAN 1 Ciawi.
3. Mengetahui perbedaan tingkat *self regulated learning* peserta didik setelah menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis *LMS-Moodle* pada mata pelajaran geografi di SMAN 1 Ciawi.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat secara:

1. Teoritis
 - a. Dengan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi perkembangan media belajar serta inovasi pembelajaran geografi yang berbasis teknologi.
 - b. Menambah pengetahuan bagi pembaca terutama dalam menentukan tindakan yang tepat untuk meningkatkan kemandirian belajar peserta didik.
 - c. Sebagai bahan referensi bagi penelitian yang sejenis.
2. Praktis
 - a. Bagi peserta didik, dapat membantu membangun kebiasaan *self regulated learning* terhadap materi mata pelajaran geografi. Selain itu, dapat memperoleh suasana baru dalam pembelajaran.

- b. Bagi guru, sebagai bahan pertimbangan agar selanjutnya lebih kreatif dalam menggunakan media pembelajaran.
- c. Bagi sekolah, diharapkan dapat memberikan informasi dan masukan dalam meningkatkan mutu pendidikan yang berkaitan dengan kemandirian belajar.
- d. Bagi peneliti, penelitian ini digunakan sebagai salah satu sarana untuk mengimplementasikan ilmu yang telah didapatkan kepada masyarakat, terutama sebagai salah satu sumbangan ilmiah mengenai pengembangan media pembelajaran.

1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi skripsi berisikan alur dalam penulisan dari setiap bab sebagai pedoman penyusunan dalam penulisan skripsi tersebut sehingga akan lebih sistematis. Adapun struktur organisasi dalam skripsi ini terdiri dari lima bab, yaitu:

BAB I Pendahuluan, yaitu terdiri dari latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, struktur organisasi skripsi, dan definisi operasional.

BAB II Kajian Pustaka, yaitu berisikan tinjauan teoritis yang berkaitan dengan masalah penelitian. Teori-teori tersebut didapatkan dari berbagai sumber yang dikumpulkan untuk mendukung isi skripsi ini. Teori yang berkaitan dengan permasalahan penelitian ini yaitu tentang belajar dan pembelajaran, komponen pembelajaran, *self regulated learning*, jenis-jenis media pembelajaran, dan video pembelajaran interaktif. Selain teori, dalam bab ini juga terdapat penelitian terdahulu yang relevan serta hipotesis atau dugaan sementara terhadap permasalahan ini.

BAB III Metode Penelitian, yaitu menjelaskan mengenai prosedur dan cara penulis melakukan penelitian. Terdiri dari desain penelitian, lokasi dan waktu penelitian, alat dan bahan, populasi dan sampel, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, instrumen penelitian, teknik analisis data, dan bagan alur penelitian.

BAB IV Temuan dan Pembahasan, yaitu peneliti akan menjelaskan hasil temuan yang didapat ketika meneliti di lapangan. Hasil analisis dan penjabaran pada bab ini dapat menjawab hipotesis yang telah dibuat sebelumnya.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi, yaitu berisikan kesimpulan hasil penelitian yang telah dilakukan berupa jawaban dari rumusan masalah yang diajukan dan rekomendasi terhadap pihak-pihak yang terkait dengan penelitian ini.

1.6 Definisi Operasional

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kekeliruan dalam melakukan penelitian terutama agar terhindar dari penafsiran yang berbeda terhadap istilah yang digunakan dalam tulisan ini. Sesuai dengan judul penelitian yaitu “Efektivitas Video Pembelajaran Interaktif Berbasis *LMS-Moodle* dalam Membangun *Self Regulated Learning* pada Mata Pelajaran Geografi di SMAN 1 Ciawi”, maka berikut beberapa istilah yang perlu dijelaskan yaitu:

A. Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media pembelajaran yaitu alat yang mampu menghantarkan informasi dari pengajar kepada peserta didik dengan jelas dan mudah dipahami sehingga efektif dalam menunjang ketercapaian tujuan pembelajaran. Dalam penelitian ini, efektivitas media didasarkan atas hasil observasi apabila semua indikatornya terlaksana.

B. Video Pembelajaran Interaktif

Video pembelajaran interaktif merupakan video yang digabungkan dengan komputer sehingga peserta didik tidak hanya mendengar dan melihat gambar-gambar bergerak saja, tetapi juga dapat memungkinkan peserta didik untuk menanggapi secara aktif. Misalnya untuk melaksanakan perintah, menjawab pertanyaan, atau hal lainnya yang dapat dikontrol oleh peserta didik itu sendiri. Dalam penelitian ini, digunakan sebagai produk utama yang akan diuji coba kepada peserta

didik untuk diketahui keefektifitasannya dalam meningkatkan kemandirian belajar setelah menggunakannya.

C. Self Regulated Learning

Self regulated learning atau kemandirian belajar adalah pembelajaran yang diatur sendiri di mana peserta didik merencanakan tugas, memantau kinerja dan perilaku diri, lalu merefleksikan hasil kerjanya sehingga peserta didik secara sadar menjadi paham akan proses pembelajaran mereka sendiri. Pada penelitian ini, *self regulated learning* diartikan sebagai kemauan peserta didik dalam melaksanakan aktivitas belajarnya sendiri (inisiatif), namun tetap dapat mempertanggungjawabkan tindakannya meskipun tanpa bergantung pada guru, teman, kelas, dan sebagainya dalam memperoleh tujuan pembelajaran yang diharapkan. Penentuan tingkat *self regulated learning* pada penelitian ini didasarkan atas perhitungan likert dari data angket.