

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Cepatnya perkembangan teknologi memaksa penggunanya untuk selalu mengaitkan kegiatan sehari-hari dengan memanfaatkan teknologi tersebut, karena dengan teknologi manusia akan lebih dipermudah dalam bekerja, bermain, hingga berenang-senang. Menurut Kidi (2018) tentang ketergantungan manusia terhadap teknologi dalam segala aspek kehidupan sehari-hari, diantaranya aspek pendidikan, kesehatan, perbankan, bisnis hingga perusahaan dll, terutama pada sektor sosial ekonomi. Teknologi yang berkembang terlalu cepat itulah sehingga membuat sebagian besar manusia tidak memiliki pilihan lain selain mengikuti perkembangannya untuk pengaplikasiannya dalam kehidupan sehari-hari.

Perkembangan yang sangat pesat dari sektor teknologi digital mengakibatkan tidak terkontrolnya perkembangan tersebut, sehingga tidak dipungkiri juga adanya dampak *negative* yang dirasakan oleh penggunanya terkhusus terhadap generasi milenial dan generasi Z (generasi yang lahir diantara 1996 hingga 2012). Budiono (2022) pernah menuliskan kutipannya di dalam situs resmi infopublik.id, dampak positif dari perkembangan teknologi digital diantaranya komunikasi yang menjadi lebih cepat dan pekerjaan yang menjadi lebih mudah, seangkan dampak negatif dari perkembangan teknologi diantaranya merubah pribadi yang lebih individualisme, cepatnya penyebaran hoax, dan kurangnya simpati dan empati terhadap lingkungan sekitar. Sebagai tenaga pendidik atau yang semacamnya perlu untuk mangkaitkan sebuah teknologi dengan proses belajar mengajar, disamping mempermudah pekerjaan bagi tenaga pengajar hal demikian ini juga mengajarkan peserta didik untuk belajar memanfaatkan teknologi digital secara baik dan benar.

Salah satu dari banyaknya teknologi yang sering kita jumpai sehari-hari ialah Teknologi Informasi. Arsyad (2011) berpendapat bahwa video merupakan kolaborasi antara banyaknya gambar di dalam satu susunan, susunan tersebut

dijalankan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga menampilkan seolah-olah gambar yang bergerak di dalam layar. Teknologi informasi berupa video juga menjadi konsumsi publik paling banyak di dalam teknologi smartphone, mengingat aplikasi sosial media masih menjadi aplikasi yang paling diminati oleh banyak kalangan. Sejauh ini penggunaan video lebih berpeluang meningkatkan pengetahuan dan sikap dibandingkan menggunakan metode ceramah, sehingga sejauh ini pula video lebih berpengaruh dalam peningkatan pengetahuan dan akhlaq remaja daripada penggunaan metode ceramah (Susanti dkk, 2015).

Pemerintah telah mengatur dalam perundang-undangan No. 20 tahun 2007 tentang pendidikan nasional, didalamnya menyatakan pendidikan sebagai upaya sistematis untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik bekerja keras untuk mengembangkan kemampuannya agar memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, budi pekerti yang cerdas, budi pekerti yang baik serta keterampilan yang penting bagi dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Pendidikan merupakan usaha dan proses pembelajaran yang terstruktur agar peserta didik selanjutnya menjadi pribadi yang baik. Pendidikan dasar seperti pendidikan pra sekolah juga memiliki dampak yang signifikan terhadap pendidikan berkelanjutan.

Pemanfaatan teknologi terhadap dunia pendidikan dalam bentuk Media Pembelajaran, sangat akan mempermudah pekerjaan tenaga pendidik dan mempercepat peserta didik untuk memahami materi. Mengingat definisi dari media belajar menurut Azhar (2013), sesuatu alat bantu gunanya sebagai penyampaian pesan dan informasi di dalam kegiatan belajar mengajar, yang tujuannya untuk mempermudah peserta didik memahami materi belajar melalui peningkatan perhatian dan minat belajar mereka. Menggunakan model belajar yang berbeda dari yang biasa digunakan oleh pengajar akan membuat peserta didik tidak mudah merasa bosan dalam menerima materi pembelajaran.

Geografi menjadi salah materi yang dipelajari di tingkat Sekolah Menengah Akhir (SMA) dan menjadi salah satu materi peminatan IPS. Pada tingkatan ini peserta didik akan memahami lebih detail tentang ilmu geografi,

materi-materi lapangan harus lebih banyak dikonsumsi setidaknya sebagai contoh untuk mempermudah peserta didik memahami dan mendefinisikan apa yang mereka lihat. Mahardika (2015) dasar dari ilmu geografi adalah memahami fenomena yang ada di permukaan bumi, yang terjadi secara alami maupun akibat dari ulah manusia serta proses berlangsungnya fenomena tersebut, seperti hubungan timbal balik yang menguntungkan hingga yang tidak menguntungkan antara manusia dan alam.

Peneliti berharap membuat serangkaian kegiatan belajar mengajar ini menjadi lebih efektif, sehingga tujuan pembelajaran dapat berlangsung secara efisien. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Sutikno (2007) dimana dikatakannya efektif suatu pembelajaran apabila peserta didik merasa dimudahkan dan disenangkan ketika proses belajar mengajar, sehingga tujuan yang hendak dicapai mudah didapatkan.

Penelitian ini mengambil materi "Mitigasi Bencana Alam" materi tersebut digunakan untuk Kelas XI MAN 2 Karanganyar, dimana materi tersebut menjelaskan tentang Jenis-jenis bencana alam beserta karakteristiknya dan cara penanggulangannya dalam bentuk video pembelajaran dan dengan model video. Diharapkan nantinya peserta didik menjadi lebih mudah mencerna materi belajar yang disampaikan guru. Mengingat sekolah yang akan menjadi sampel penelitian ialah MAN 2 Karanganyar, dimana sekolah tersebut termasuk dalam kategori sekolah modern, dengan sarana pendidikan yang mencukupi seperti LCD proyektor, AC, alat laboratorium, mesin ketik, printer, dll. Sehingga dengan penelitian ini selain mempermudah peserta didik dalam belajar, diharapkan pula dapat memanfaatkan penuh sarana pendidikan yang tersedia. Peneliti tertarik dengan penelitian ini dengan judul **“Efektivitas Video Sebagai Media Pembelajaran Geografi Materi Mitigasi Bencana Alam di MAN 2 Karanganyar”**.

B. Identifikasi Masalah

Melalui rangkaian latar belakang yang ditulis peneliti, maka dapat ditemukan masalah yang teridentifikasi, diantaranya:

1. Teknologi dalam sektor pendidikan sangatlah penting manfaatnya sebagai saluran atau sarana demi meningkatkan program pendidikan yang lebih berkualitas, diantaranya sebagai media pembelajaran.
2. Bentuk sajian materi dan gaya penyampaian yang monoton lebih tidak diminati oleh peserta didik, sehingga proses belajar menjadi tidak efektif.
3. Dengan harapan peningkatan motivasi dan minat belajar peserta didik pada mata pelajaran IPS, diperlukan media pembelajaran yang bersifat membantu dan menyenangkan peserta didik, selain daripada buku mata pelajaran saja.

C. Pembatasan masalah

Point-point yang tersaji dalam identifikasi masalah digunakan peneliti sebagai dasar pembatasan masalah dalam penelitian ini, dimana pembatasan masalah tersebut dirangkum sebagai berikut:

1. Adanya penelitian ini ditujukan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa video untuk materi mitigasi bencana dengan sub-materi bencana, jenis bencana alam dan persebaran daerah rawan bencana alam.
2. Hasil penelitian ini yang dalam bentuk produk video sebagai media pembelajaran diujikan efektivitasnya terhadap hasil belajar peserta didik Kelas XI MAN 2 Karanganyar.

D. Rumusan Masalah

Melalui susunan latar belakang yang tersaji juga dapat menjadi dasar perumusan masalah dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran sekaligus bentuk produk yang dihasilkan dari pengembangan media

pembelajaran dengan menggunakan media video pada mata pelajaran geografi Kelas XI MAN 2 Karanganyar?

2. Bagaimana efektivitas produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar peserta didik Kelas XI MAN 2 Karanganyar?

E. Tujuan Penelitian

Rumusan masalah yang telah tersaji dapat digunakan sebagai dasar pembuatan tujuan penelitian, dimana tujuan penelitian tersebut disimpulkan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran sekaligus bentuk produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media video pada mata pelajaran geografi Kelas XI MAN 2 Karanganyar.
2. Untuk mengetahui efektivitas produk yang dihasilkan dari pengembangan media pembelajaran dengan menggunakan media video terhadap hasil belajar peserta didik Kelas XI MAN 2 Karanganyar.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan menghasilkan produk media pembelajaran melalui pengembangan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran dan efektivitasnya terhadap hasil belajar peserta didik, yang nantinya melalui hasil tersebut dapat bermanfaat bagi banyak pihak yang terkait terutama di dunia pendidikan, dimana manfaat tersebut diperkirakan oleh peneliti sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Berkontribusi untuk pengembangan media pembelajaran dan efektivitasnya terhadap hasil belajar peserta didik kelas XI MAN 2 Karanganyar.

- b. Berkontibusi sebagai referensi baru untuk penelitian baru yang terkait terutama pengembangan media pembelajaran dan efektifitas belajar.
- c. Memproduksi media pembelajaran dalam bentuk video pembelajaran pada mata pelajaran IPS kelas XI MAN 2 Karanganyar, yang dapat dijadikan variasi gaya belajar berbeda pada proses belajar mengajar.
- d. Pengembangan media pembelajaran berbentuk video pembelajaran mata pelajaran IPS Kelas XI MAN 2 Karanganyar sebagai simbol upaya pemanfaatan teknologi dalam dunia pendidikan

2. Manfaat Praktis

a. Untuk Peneliti

Menambah wawasan mengenai pentingnya pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan agar menarik minat penelitian baru dengan bidang yang terkait.

b. Untuk Guru

Harapan peneliti dengan adanya penelitian ini yang mendeskripsikan tentang cara kerja guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dapat membantu guru memahami pentingnya pemanfaatan media dalam proses pembelajaran sehingga dapat tercipta pembelajaran yang efektif dan efisien.

c. Untuk Siswa

Manfaat penelitian ini bagi siswa yaitu dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa dalam belajar dengan adanya bantuan media pembelajaran video.

d. Untuk Sekolah

Manfaat yang diperoleh oleh sekolah berupa pengetahuan mengenai konsep yang baru dalam menerapkan pembelajaran

yang menarik bagi siswa sehingga dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah tersebut.

e. Untuk Pemerintah

Diharapkan dengan adanya penelitian ini, bisa memberikan tambahan informasi mengenai solusi-solusi untuk masalah pendidikan sekarang yang ada di Indonesia. Sehingga mutu pendidikan di Indonesia dapat ditingkatkan.