

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan merupakan usaha untuk menggali ilmu pengetahuan dan teknologi dengan cara belajar dan berproses sedemikian rupa sehingga diperoleh kemampuan sesuai keinginan. Saat ini dunia pendidikan khususnya di Indonesia menghadapi era Industri 4.0. Industri 4.0 juga menandai semakin udahnya pertukaran informasi dan teknologi. Industri 4.0 menggabungkan otomatisasi dengan teknologi cyber. Yang mana 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 di lepaskan dengan dunia pendidikan. (<https://id.m.wikipedia.org/wiki/industri-4.0>)

Pendidikan merupakan usaha untuk menggali ilmu pengetahuan dan teknologi. Dalam menghadapi pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi di masa ini, pendidikan perlu memposisikan diri sebagai kekuatan utama dalam menghadapi perubahan ini. Dengan pendidikan diharapkan dapat menghasilkan sumber daya manusia yang memiliki kualifikasi. yang mampu bersaing dengan SDM negara lain. SDM dibentuk melalui proses pembelajaran di lembaga non formal dan formal seperti sekolah (SD, SMP, SMA, Perguruan Tinggi).

Sekolah menengah atas membutuhkan perkembangan teknologi agar pembelajaran disekolah menarik minat peserta didik. Salah satu pembelajaran di SMA yang mebutukan teknologi adalah pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah menurut Joebagio (Garvey dan King, 2013: ix) pembelajaran sejarah

adalah proses internalisasi nilai-nilai peristiwa masa lalu, berupa asal-usul, silsilah, pengalaman kolektif, dan keteledanan pelaku sejarah. Pembelajaran itu dirancang untuk membentuk pribadi yang arif dan bijaksana, karena itu pembelajaran sejarah menuntut desain yang akan menghasilkan kualitas output yang meliputi pemahaman peristiwa sejarah bangsa, meneladani kearifan, dan sikap bijak pelaku sejarah. Latif (2006: 99) mendefinisikan bahwa pembelajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan pada siswa tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus.

Pembelajaran sejarah membutuhkan teknologi sebagai media dalam pembelajaran ini. Sanjaya (2016:57-58) Media adalah perantara dari sumber informasi ke penerima informasi, contohnya video, televisi, komputer dan lain sebagainya. Media pembelajaran secara umum diartikan sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran yang digunakan untuk memudahkan dalam mendorong terjadinya proses belajar sehingga pembelajaran mudah dipahami. Media yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah video.

Arsyad (2017:50) menyatakan bahwa video merupakan gambar- gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa *video* merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan

informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep- konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap. Daryanto (2012:86-87) video adalah segala sesuatu yang memungkinkan sinyal audio dapat dikombinasikan dengan gambar bergerak secara sekuensial. Video merupakan suatu medium yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, baik untuk pembelajaran masal, individu, maupun berkelompok. Video juga merupakan bahan ajar noncetak yang kaya akan informasi dan tuntas karena dapat sampai ke hadapan siswa secara langsung. Asyhar (2011:74) mendefinisikan video sebagai rekaman gambar dan suara dalam kaset pita video ke dalam pita manetik. Media video dapat diklasifikasikan sebagai media audio visual. Walau bentuk fisiknya berbeda, namun memiliki kesamaan dengan film yakni sama-sama mampu menayangkan gambar bergerak.

Media yang di pilih untuk membantu mengembangkan materi pembelajaran sejarah adalah dengan menggunakan software wondershare filmora dengan materi Indonesia zaman pra aksara. Wondershare Filmora merupakan salah satu dari sekian banyak editor video yang berkembang di seluruh dunia. Berbagai versi turut ditingkatkan fitur-fiturnya sebagai bentuk pengembangan dari software tersebut. Wodershare Filmora cukup mudah digunakan terutama bagi mereka yang masih pemula dalam penggunaan software editor video. Anda dapat mendownload software ini di berbagai situs penyedia software.

Berkaitan dengan pesatnya ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai imbas era industri 4.0, kebutuhan di dunia pendidikan saat ini tidak sama seperti dahulu lagi. Saat ini peran IPTEK dapat dikatakan menjadi penunjang penting dalam pendidikan. Pendidikan di Indonesia sudah mulai melakukan modernisasi dalam

proses pembelajarannya. Seperti penggunaan infokus, komputer serta teknologi lainnya. Hal ini lumrah mengingat pendidikan harus mampu menyesuaikan dengan perkembangan zaman. Pada beberapa mata pelajaran teknologi mutlak diperlukan untuk menunjukkan pada peserta didik teori yang telah dipelajari melalui aksi nyata. Ambil contoh untuk melihat sel, jika tanpa menggunakan mikroskop maka peserta didik hanya dapat berimajinasi saja bagaimana tampilan sel sebenarnya. Di mata pelajaran sejarah misalnya, peserta didik hanya diajarkan kronologi perang dunia II. Dengan menggunakan teknologi peserta didik dapat diajak untuk melihat langsung peristiwa perang dunia II melalui media film dokumenter.

Berhubungan dengan pendidikan, sejarah sebagai salah satu bidang studi pelajaran disekolah merupakan salah satu mata pelajaran yang harus mendapatkan perhatian khusus dalam menghadapi digitalisasi dan modernisasi dalam dunia pendidikan. Dalam hal ini peran pendidikan sejarah sebagai salah satu institusi yang turut berperan serta menghasilkan guru sejarah harus mampu memproduksi SDM yang memiliki kompetensi serta kualifikasi yang mampu menguasai IPTEK dalam pembelajaran sejarah. Salah satu usaha yang dapat digalakkan di perguruan tinggi yaitu meningkat literasi para mahasiswanya dalam menguasai IPTEK agar ketika turun ke dunia pendidikan yang sebenarnya tidak terkejut dan dapat menguasai situasi serta kondisi yang ada dilapangan. Namun teori tanpa praktek hanya akan memperkaya informasi tanpa adanya kemampuan. Praktek pemanfaatan IPTEK dalam pembelajaran sejarah mutlak harus dilakukan oleh mahasiswa pendidikan sejarah sehingga IPTEK dapat menjadi suatu kebiasaan dan bukan malah dianggap suatu keanehan.

Kualitas guru sejarah ditentukan oleh proses pendidikannya di masa perguruan tinggi. Saat ini banyak mahasiswa yang hanya berfokus pada nilai, bukan pada kemampuan. Memang benar nilai merupakan tolak ukur keberhasilan, namun nilai yang tinggi tidak dibarengi dengan kemampuan yang mumpuni sama saja dengan omong kosong. Kemampuan yang dimaksud disini yaitu, soft skill serta hard skill daripada mahasiswa itu sendiri. Banyak ditemui guru yang masih saja berfokus pada model serta metode pembelajaran tradisional, padahal di masa perkuliahan telah banyak diajarkan model serta metode baru yang dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Hal ini wajar saja mengingat ini merupakan aspek pribadi masing-masing individu.

Berangkat dari beberapa uraian diatas tampak bahwa era industri 4.0 sudah dirasakan dan pendidikan ada didalamnya. Proses pendidikan khususnya pembelajaran selalu selaras dengan zaman. . Terkhusus untuk pendidikan manfaat perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi saat ini sudah sangat dirasakan. Banyak bermunculan konsep belajar baru seperti *e-learning*, *blended learning*, *learning management system* dan sebagainya. Selain daripada itu penggunaan media dalam belajar pun mengalami perubahan. Jika awalnya masih menggunakan papan tulis saja sekarang ini banyak terdapat inovasi diantaranya penggunaan infokus, papan tulis elektronik, video, *virtual reality*, *augment reality* dll.

Pembelajaran di sekolah Indonesia saat ini umumnya masih mempertahankan konsep tradisional dimana transfer ilmu dilakukan satu arah dari guru kepada murid tanpa bantuan teknologi. Pendidikan berfungsi sebagai sarana dan fasilitas yang memudahkan, mampu mengarahkan, mengembangkan dan

membimbing ke arah kehidupan yang lebih baik, tidak hanya bagi diri sendiri melainkan juga bagi manusia lainnya. Secara umum proses pendidikan pasti berkaitan dengan proses pembelajaran. Menurut Daryanto (2016:1), semakin banyak belajar latihan, menghafal, dan disertai dengan pengumpulan fakta dan latihan serta studi, siswa akan mahir dalam pembelajaran, pada intinya belajar tertuju pada suatu pengertian yaitu suatu proses penerapan prinsip. Dilain pihak Sardiman (2011:22) mendefinisikan belajar secara luas sebagai kegiatan psikofisik menuju ke perkembangan pribadi seutuhnya sementara secara sempit belajar dimaksudkan sebagai penguasaan ilmu pengetahuan yang merupakan sebagian kegiatan menuju terbentuknya kepribadian seutuhnya. Sebagian guru masih menggunakan konsep ceramah saja dalam proses belajar mengajar. Dalam rangka memenuhi tuntutan kurikulum 2013 yang mengharuskan pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran seorang guru harus mampu menyiapkan diri serta perangkat pembelajaran yang memenuhi standar.

Joebagio (Garvey dan King, 2013: ix) pembelajaran sejarah adalah proses internalisasi nilai-nilai peristiwa masa lalu, berupa asal-usul, silsilah, pengalaman kolektif, dan keteledanan pelaku sejarah. Pembelajaran itu dirancang untuk membentuk pribadi yang arif dan bijaksana, karena itu pembelajaran sejarah menuntut desain yang akan menghasilkan kualitas output yang meliputi pemahaman peristiwa sejarah bangsa, meneladani kearifan, dan sikap bijak pelaku sejarah. Latif (2006: 99) mendefinisikan bahwa pembelajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan pada siswa tentang gambaran kehidupan masyarakat masa lampau yang menyangkut peristiwa-peristiwa penting dan memiliki arti khusus.

Sejarah merupakan salah satu mata pelajaran yang seyogyanya harus menggunakan teknologi dalam pembelajaran. Kenapa demikian? Hal ini tidak terlepas dari karakteristik pembelajaran sejarah yang menuntut rekonstruksi kejadian dimasa lampau dimana hal ini sangat sulit untuk dibawa kemasa sekarang tanpa adanya bantuan teknologi. Sebagai contoh materi perang dunia II memiliki tingkat kompleksitas yang tinggi. Jika hanya disampaikan dengan metode ceramah tanpa ada penggambaran yang jelas maka akan mempersulit siswa dalam memahaminya. Disinuilah peran teknologi. Melalui teknologi salah satunya video, guru dapat menunjukkan secara langsung jalannya perang dunia II serta dampak yang ditimbulkannya melalui tayangan.

Pada zaman perkembangan teknologi ini guru yang profesional dituntut harus mampu mengelola informasi dan lingkungan guna memfasilitasi kegiatan belajar siswa agar lebih maksimal. Oleh karena itu, dampak perkembangan IPTEK terhadap proses pembelajaran sangat berpengaruh bagi guru dan siswa. Guru yang profesional dituntut mampu memilih dan menggunakan berbagai jenis media pembelajaran yang ada di sekitarnya. Menurut Daryanto (2016:4) Adapun sumber dan media pembelajaran seperti, buku teks, modul, *overhead* transparansi, film, video, televisi, *slide*, *hypertext*, web dan sebagainya.

Media pembelajaran adalah suatu saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau materi ajar. Media sangat diperlukan dalam pembelajaran sebagai alat penyampaian informasi dan pesan dari guru kepada siswa. Pembelajaran yang baik dan berlangsung lancar memerlukan media pembelajaran yang baik dan sesuai dengan kondisi kelas. Media memiliki posisi

yang sangat penting dalam sistem pembelajaran, karena melalui media komunikasi antara guru dan siswa dapat berlangsung dengan baik.

Berdasarkan observasi pra penelitian yang dilaksanakan pada tanggal 25-28 Maret 2019 ditemui bahwa di sekolah tersebut terdapat fasilitas lab Komputer yang memadai serta fasilitas proyektor *Infokus* juga tersedia di setiap kelas. Walaupun sarana dan prasarana lengkap juga terdapat beberapa masalah yang bisa membuat kualitas pembelajaran tidak optimal, berdasarkan angket yang di sebar pada saat pra observasi diantaranya, (1) 82.2% responden menggunakan komputer/laptop untuk browsing, 6.7% untuk *Social Media*, 8.9% untuk membuka Youtube, dan sisanya 2.2% untuk mencari referensi/e-book, (2) 17.8% responden mengatakan kalau guru pernah menggunakan laptop dalam pembelajaran sedangkan sisanya 82.2% mengatakan tidak pernah, (3) 95.6% siswa mengatakan guru selalu menggunakan media buku paket saja dalam pembelajaran, 4.4% mengatakan menggunakan power point dan belum pernah menggunakan media berbasis video pembelajaran, (4) siswa mudah bosan dan tidak tertarik dalam belajar sejarah, (5) 57.8% responden mengatakan belajar sejarah itu sulit, dan (6) 95.6% reponden mengatakan bahwa dengan video pembelajaran akan mudah memahami materi sejarah sehingga dinilai penting untuk dikembangkan. Alasan pemilihan SMA Al-Falah sebagai objel dalam penelitian ini adalah karakteristik siswanya yang memiliki minat belajar sejarah cukup rendah. Selain itu faktor lainnya adalah kurangnya pemanfaatana sarana dan prasarana yang tersedia di sekolah tersebut. Untuk mengatasi beberapa permasalahan yang telah dipaparkan tersebut salah satu cara untuk memaksimalkan

pembelajaran sejarah yaitu dengan melakukan pengembangan media menggunakan video pembelajaran.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, video merupakan rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan lewat pesawat televisi, atau dengan kata lain video merupakan tayangan gambar bergerak yang disertai dengan suara. Video sebenarnya berasal dari bahasa Latin, *video-vidi- visum* yang artinya melihat (mempunyai daya penglihatan); dapat melihat. Media video merupakan salah satu jenis media audio visual. Media audio visual adalah media yang mengandalkan indera pendengaran dan indera penglihatan. Media audio visual merupakan salah satu media yang dapat digunakan dalam pembelajaran menyimak. Media ini dapat menambah minat siswa dalam belajar karena siswa dapat menyimak sekaligus melihat gambar.

Azhar Arsyad (2017:50) menyatakan bahwa video merupakan gambar-gambar dalam frame, di mana frame demi frame diproyeksikan melalui lensa proyektor secara mekanis sehingga pada layar terlihat gambar hidup. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan, bahwa *video* merupakan salah satu jenis media audio-visual yang dapat menggambarkan suatu objek yang bergerak bersama-sama dengan suara alamiah atau suara yang sesuai. Kemampuan video melukiskan gambar hidup dan suara memberikan daya tarik tersendiri. Video dapat menyajikan informasi, memaparkan proses, menjelaskan konsep-konsep yang rumit, mengajarkan keterampilan, menyingkat atau memperpanjang waktu, dan mempengaruhi sikap.

*Wondershare Filmora* merupakan salah satu dari sekian banyak editor video yang berkembang di seluruh dunia. Berbagai versi turut ditingkatkan fitur-fiturnya

sebagai bentuk pengembangan dari software tersebut. *Wondershare Filmora* cukup mudah digunakan terutama bagi mereka yang masih pemula dalam penggunaan software editor video. Software ini dapat didownload di berbagai situs penyedia software. Dengan membuat video pembelajaran menggunakan software *Wondershare Filmora* diharapkan akan dapat mengatasi permasalahan-permasalahan yang ada dalam proses pembelajaran. Di samping itu, dengan perlahan guru pun akan termotivasi untuk menggunakan media pembelajaran dan pembelajaran sejarah yang dulunya membosankan menjadi menyenangkan dan mudah dipahami.

Keuntungan dari penggunaan video dalam pembelajaran Menurut Daryanto (2012:88), mengemukakan beberapa kelebihan penggunaan media video, antara lain :

1. Video menambah suatu dimensi baru di dalam pembelajaran, video menyajikan gambar bergerak kepada siswa disamping suara yang menyertainya.
2. Program video dapat dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan untuk mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu.
3. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi akan efektif untuk membantu guru menyampaikan materi yang bersifat dinamis.
4. Video mampu menyampaikan materi yang memerlukan visualisasi seperti mendemonstrasikan hal-hal seperti gerakan motorik tertentu, ekspresi wajah, ataupun suasana lingkungan tertentu.
5. Video dapat menampilkan suatu fenomena yang sulit untuk dilihat secara nyata.

Bagi siswa sendiri video merupakan salah satu sarana yang menarik untuk diikuti berkenaan dengan penggambaran suatu peristiwa yang terlihat lebih nyata serta mampu membantu siswa dalam merekonstruksikan peristiwa sejarah dengan benar. Sementara itu bagi guru video merupakan alternatif media yang dapat digunakan dalam belajar sehingga dapat lebih bervariasi. Berdasarkan permasalahan yang telah dijabarkan di atas maka peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran sejarah yang menarik, sehingga peneliti ingin mengambil judul penelitian: **“Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah menggunakan *Wondershare Filmora* Materi Indonesia Zaman Pra Aksara Siswa Kelas X SMA Islam Al-Falah Kota Jambi”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana prosedur pengembangan video pembelajaran sejarah menggunakan *Wondershare Filmora* materi Indonesia Zaman Pra Aksara Siswa Kelas X SMA Islam Al-Falah Kota Jambi.
2. Bagaimana respon siswa kelas X terhadap penerapan video pembelajaran sejarah yang dikembangkan melalui *Wondershare Filmora*.

## **1.3 Tujuan Pengembangan**

Adapun tujuan dari pengembangan video pembelajaran sejarah ini adalah:

1. Mengetahui prosedur pengembangan video pembelajaran sejarah menggunakan *Wondershare Filmora* materi Indonesia zaman Pra Aksara Siswa Kelas X SMA Islam Al-Falah Kota Jambi.
2. Mengetahui respon siswa kelas X terhadap penerapan video pembelajaran sejarah yang dikembangkan melalui *Wondershare Filmora*.

#### **1.4 Spesifikasi Pengembangan**

Adapun spesifikasi media pembelajaran berbasis *Wondershare Filmora* adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dihasilkan kelak berupa video pembelajaran yang berisi materi sejarah serta latihan dan dikemas jadi satu dalam bentuk CD pembelajaran ataupun dapat disimpan dengan menggunakan media penyimpanan flashdisk.
2. Format video berbentuk MP4\MKV yang bisa digunakan pada komputer, DVD, serta *Smartphone* masa kini.
3. Sebagian video dan gambar juga diambil dari *Google* dan *Youtube* agar lebih menarik.

#### **1.5 Pentingnya Pengembangan**

1. Sebagai sumber belajar dan alat bantu siswa yang diharapkan dapat menambah khasanah keilmuan siswa serta meningkatkan minat dan pengetahuan siswa dalam pembelajaran sejarah .
2. Sebagai media pegangan guru untuk memberikan pemahaman kepada siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung dengan efektif.
3. Sebagai motivasi guru untuk terus mengembangkan media pembelajaran sehingga pembelajaran sejarah tidak membosankan.

#### **1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan**

1. Adapun asumsi dari penelitian pengembangan video pembelajara sejarah berbasis *Wondershare Filmora* yaitu video pembelajaran sejarah yang dikembangkan melalui *Wondershare Filmora* dapat menciptakan suasana pembelajaran sejarah menjadi menarik dan mudah dipahami.

2. Adapun keterbatasan dari pengembangan media pembelajaran sejarah berbasis *Wondershare Filmora* adalah produk yang dihasilkan tidak bisa berjalan tanpa ada dukungan dari tenaga listrik, komputer, DVD dan alat pendukung lainnya seperti proyektor Infocus atau monitor di Lab Komputer.

### **1.7 Defenisi Istilah**

Untuk menghindari adanya kesalahan terhadap istilah-istilah kunci yang digunakan dalam penelitian ini, maka perlu diberikan defenisi istilah sebagai berikut:

1. Pengembangan adalah suatu penelitian yang digunakan untuk membuat suatu produk dan menguji keefektifan produk tersebut.
2. Media adalah suatu perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan, media dapat berupa sesuatu bahan (*Software*) dan alat (*Hardware*).
3. *Wondershare Filmora* adalah *Software* komputer untuk membuat dan mengediting video.