

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Revolusi Industri 5.0 atau yang dikenal dengan *Society 5.0* adalah berbagai tantangan dan permasalahan sosial. *Society 5.0* merupakan sebuah masa di mana masyarakat berpusat pada manusia untuk menyeimbangkan kemajuan ekonomi dengan penyelesaian masalah sosial oleh sistem yang mengintegrasikan ruang dunia maya dan ruang fisik (Puspita, 2020). Peran guru atau pengajar dalam era Revolusi harus diwaspadai, para pendidik tidak boleh hanya dalam transfer ilmu saja untuk menitikberatkan tugasnya, namun lebih menekankan pendidikan karakter, moral dan keteladanan. Hal ini dikarenakan transfer ilmu dapat digantikan dengan alat dan teknologi secanggih apapun (Maulana dan Nurhafizah, 2019). Dengan lahirnya *society 5.0* diharapkan dapat membuat teknologi pada bidang pendidikan yang tidak merubah peran guru ataupun pengajar dalam mengajarkan pendidikan moral dan keteladanan bagi peserta didik (Nastiti, 2020). Pendidikan di Indonesia dalam menyongsong era ini yaitu dengan pertama melihat infrastruktur yang ada di Indonesia, pengembangan SDM, menyinkronkan pendidikan dan industri serta penggunaan teknologi sebagai alat kegiatan belajar mengajar. Pada era revolusi *society 5.0*, perlu adanya kesiapan dari segala bidang khususnya pembelajaran yang memerlukan teknologi. Dengan perkembangan teknologi, pendidikan juga akan mengalami perubahan seperti pembelajaran yang dahulu dilakukan secara tatap muka dikarenakan suatu kondisi tertentu pembelajaran harus dilakukan secara online.

Selama pandemi *covid-19* pembelajaran dilakukan secara online. Pandemi *covid-19* memaksa masyarakat dunia untuk mendefinisikan makna hidup, tujuan pembelajaran dan hakikat kemanusiaan. Selama ini masyarakat dipaksa hidup dalam situasi serba cepat, pekerjaan tanpa henti, dan kejaran target pertumbuhan ekonomi dalam sistem kompetisi. Namun, persebaran virus corona (*covid-19*) yang menjadi perubahan yang mewajibkan untuk bersiap diri,

merespon dengan sikap dan tindakan sekaligus selalu belajar hal-hal baru bagi masyarakat dunia salah satunya aspek pendidikan. Menteri Pendidikan dan Kebudayaan yang mengharuskan sekolah untuk memberlakukan pembelajaran dari rumah secara online yang disebut dengan pembelajaran daring (Cahyani, 2020). Dengan adanya pandemi virus *covid-19* mengharuskan siswa belajar di rumah yang disebut dengan pembelajaran online untuk memutus tali penyebaran virus tersebut. Pembelajaran secara online mengharuskan guru menjadi kreatif dan inovatif untuk memberikan materi dalam pembelajaran yang menarik. Begitu juga dengan siswa yang harus kreatif mengakses wawasan pengetahuan secara mandiri. Dengan adanya pembelajaran online atau pembelajaran daring yang diterapkan oleh pemerintah tentunya meningkatkan jumlah penggunaan internet.

Hasil survei Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) periode 2019-kuartal II/2020 mencatat bahwa jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 196,7 juta jiwa. Jumlah ini meningkat 23,5 juta atau 8,9% dibandingkan pada 2018 lalu. Dari hasil survei APJII, mayoritas penetrasi internet pada Pulau Jawa. Sementara Jawa Tengah berada di urutan kedua paling banyak pengguna internet sebanyak 26,5 juta (Yusup, 2019). Salah satu aplikasi yang menggunakan internet yaitu tiktok dan *youtube* dimana memberikan wadah untuk mengupload video dan banyak penonton dari aplikasi tersebut. *Tiktok* merupakan salah satu media sosial yang banyak digunakan di Indonesia. *Tiktok* memperoleh posisi ke 5 dari aplikasi gratis teratas. Tidak kalah dengan *youtube* yang merupakan sosial media dengan pengguna terbanyak. Tercatat di APP Store atau Play Store *youtube* menempati peringkat 4 dari aplikasi gratis teratas dan peringkat 2 aplikasi foto dan video. Dari hasil survei yang dilakukan GWI (gabungan wartawan Indonesia) pada triwulan ketiga 2020 *youtube* tetap masuk kategori media sosial terpopuler di Indonesia dimana angka penggunaannya mencapai 94% dengan rentang usia pada kisaran 16 hingga 64 tahun (Dahono, 2021). Dengan adanya kebutuhan internet, terdapat tantangan dan tuntutan dalam perkembangan pendidikan.

Tuntutan perkembangan pendidikan saat ini menjadi tantangan bagi seluruh masyarakat baik guru sebagai pendidik maupun peserta didik. Khususnya guru atau pendidik harus siap menghadapi perkembangan pendidikan saat ini salah satunya teknologi . Di mana masih banyak guru atau pendidik kesulitan bahkan bingung dengan penggunaan teknologi. Guru atau pendidik juga kesulitan dalam menyampaikan materi saat pembelajaran online. Begitu pula dengan siswa juga mengalami kesulitan baik dari segi kuota internet maupun sinyal sehingga berkurangnya prestasi siswa dalam memahami materi yang telah diberikan oleh guru atau pendidik. Tuntutan dan tantangan dapat dilihat dari hasil observasi untuk mengetahui permasalahan pada pembelajaran online.

Hasil observasi menunjukkan bahwa metode pembelajaran yang dilakukan guru selama pandemi adalah mengirimkan bahan ajar *powerpoint* dan atau materi dalam bentuk pdf melalui *learning Manajement System* milik sekolah yang disebut dengan pembelajaran jarak jauh (PJJ) *SmartLibels* yang digunakan SMA N 15 Semarang. Setelah dikirimkan materi, siswa diberi tugas oleh guru untuk dikerjakan di kertas dan dikirimkan melalui *learning Manajement System* tersebut. Hal tersebut membuat siswa kesulitan memahami materi yang berakibat prestasi belajar siswa masih kurang memuaskan. Keluhan siswa dalam pembelajaran daring yang dilakukan oleh guru selama masa pandemi *covid-19* yaitu siswa tidak memahami materi yang hanya diberikan dalam bentuk *powerpoint* saja. Siswa juga membutuhkan penjelasan materi secara audio-visual.

Permasalahan lain adalah mengenai karakter siswa yaitu kurangnya jujur saat ditanya oleh guru sudah paham atau belum dengan materi namun dengan jawaban yang tidak sesuai dan tidak memberikan jawaban apa adanya membuat siswa kurang memahami materi serta dalam mengerjakan tugas maupun ulangan siswa memberikan jawaban yang sama dengan temannya sehingga jika terdapat jawaban yang salah siswa tidak mengecek terlebih dahulu. Kurangnya disiplin dalam mengumpulkan tugas juga mempengaruhi nilai seperti kebanyakan siswa terlambat bahkan sangat terlambat melebihi waktu yang telah ditentukan. Hal tersebut sangat mempengaruhi nilai siswa. Siswa pun mengeluh dan berharap

untuk dibuatkan video pembelajaran agar bisa dilihat dan diputar kapanpun. Dari keluhan tersebut siswa beranggapan bahwa matematika merupakan materi yang sulit untuk dipahami. Hal ini dibuktikan dengan hasil rata-rata prestasi belajar matematika semasa pandemi diperoleh dari nilai Kriteria Ketuntasan Minimum (KKM) 70 hanya sebanyak 29% yang memenuhinya, sedangkan 71% prestasi belajar siswa masih di bawah nilai KKM. Begitu pula dengan rata-rata prestasi belajar siswa materi turunan pada tahun lalu diperoleh nilai rata-rata 67,4 dimana nilai masih kurang dari KKM. Permasalahan tersebut yang menyebabkan materi dirasa sulit bagi siswa yaitu materi dengan soal cerita yang sulit untuk dipahami bahkan sulit untuk menyelesaikannya salah satunya yaitu materi turunan pokok bahasan aplikasi turunan fungsi aljabar menentukan nilai maksimum dan minimum. Materi turunan merupakan salah satu materi yang sulit bagi siswa karena materi hanya berisi teori-teori yang kurang menari. Sehingga sebagian besar siswa kesulitan memahami materi meliputi kurangnya pemahaman siswa terhadap materi turunan khususnya pokok bahasan aplikasi turunan menentukan nilai maksimum dan minimum pada soal cerita. Permasalahan lainnya yaitu sebagian siswa tidak bisa mengikuti pembelajaran dikarenakan tidak memiliki kuota untuk mengakses sumber belajar. Dari permasalahan yang disajikan dalam pembelajaran online, maka perlu adanya solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran.

Solusi dari permasalahan di atas adalah dengan adanya kondisi pandemi *covid-19* yang mengharuskan pembelajaran secara online, maka peneliti akan mengembangkan sebuah media yaitu video pembelajaran yang dapat diputar kembali secara terus menerus. Video pembelajaran tersebut memuat materi turunan yang berkaitan dengan permasalahan pada soal cerita dan dikombinasikan dengan ilustrasi animasi untuk mempermudah pemahaman siswa dalam mempelajari materi. Selain itu, dalam cerita yang disajikan juga terdapat pendidikan karakter dengan animasi di dalam video pembelajaran yang diharapkan siswa mampu menumbuhkan dan mengimplementasikan sifat jujur dan disiplin dalam kehidupan sehari-hari. Video pembelajaran yang akan dikembangkan nantinya akan diunggah di media *youtube*. Hal ini dikarenakan

media *youtube* mempunyai fasilitas yaitu *channel* yang dapat melihat atau memutar gambar maupun video yang sudah didownload sebelumnya walau dalam kondisi mematikan data seluler sehingga siswa yang tidak bisa mengikuti pembelajaran karena tidak memiliki kuota tetap bisa belajar dari video yang diunggah. Pengembangan video pembelajaran ini akan diimplementasikan pada pembelajaran online dengan metode *discovery learning* dengan harapan membantu siswa untuk membentuk cara bekerjasama yang efektif, saling memberikan informasi, serta mendengar dan menggunakan ide-ide siswa lain. Hal tersebut diperkuat dengan hasil penelitian Sa'idah (2020) yang mengembangkan video pembelajaran animasi pembelajaran bermuatan PPK dinilai valid dan layak digunakan. Diperkuat juga dengan penelitian Mujianto, (2019) bahwa pemanfaatan *youtube* sebagai media ajar berperan dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar. Begitupun dengan penelitian Adeninawaty (2018) menyimpulkan bahwa penerapan model pembelajaran *discovery learning* strategi think talk write dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan uraian di atas, peneliti tertarik mengembangkan video pembelajaran yang di dalamnya terdapat pendidikan karakter dengan memanfaatkan *youtube* sebagai alat bantu untuk mengunggah video yang dapat membantu siswa dalam memahami materi yang dapat dilihat atau diputar dimanapun dan kapanpun baik mempunyai kuota maupun tidak sehingga mendorong peneliti untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGEMBANGAN VIDEO PEMBELAJARAN BERNUANSIA PENDIDIKAN KARAKTER MATERI TURUNAN PADA SISWA KELAS XI DI MASA PANDEMI *COVID-19*”

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Sumber belajar siswa yang masih kurang.
2. Siswa yang beranggapan materi turunan sulit dipahami.
3. Kurangnya penerapan karakter kejujuran dan kedisiplinan siswa berakibat pada prestasi belajar di masa pandemi *covid-19*.

1.3 Perumusan Masalah

1. Apakah pengembangan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19* valid?
2. Apakah pengembangan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19* praktis?

1.4 Tujuan

1. Pengembangan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19* valid.
2. Pengembangan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19* praktis.

1.5 Manfaat

1. Bagi guru, sebagai bahan ajar tambahan yang digunakan untuk pembelajaran materi turunan menggunakan video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19*.
2. Bagi peserta didik, sebagai sumber belajar tambahan yang mampu dipelajari berulang kali dengan memutar video melalui *youtube* baik saat pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Baik saat data seluler mati maupun hidup serta menumbuhkan pendidikan karakter pada diri siswa.
3. Bagi peneliti, menambah pengalaman dalam menyusun bahan ajar untuk mengembangkan sebuah video pembelajaran bernuansa pendidikan karakter materi turunan pada siswa kelas XI di masa pandemi *covid-19*.
4. Bagi sekolah, khususnya SMA N 15 Semarang menambah bahan ajar materi turunan yang dapat digunakan saat pembelajaran maupun di luar pembelajaran.