

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Di Indonesia, sistem pendidikan telah mengalami banyak perubahan dan kemajuan yang sangat pesat. Pemikiran manusia selalu mengalami perubahan, yang ditunjukkan oleh pembatasan makna dan pengertian pendidikan. Perubahan ini didasarkan pada banyak temuan dan perubahan di lapangan yang terkait dengan bagian sistem pendidikan yang semakin berkembang. Teori-teori baru diciptakan sebagai hasil dari perubahan perspektif para ahli pendidikan, pengelola pendidikan, dan pengamat pendidikan. Perubahan makna dan pemahaman pendidikan tersebut dipengaruhi oleh kemajuan teknologi. Semua bidang, termasuk pendidikan, dipengaruhi oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Dalam dunia pendidikan, penggunaan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) memiliki dampak yang signifikan terhadap keberhasilan pembelajaran.

Dalam Perundang-undangan tentang Sistem Pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa Pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat. Dalam perkembangannya, istilah pendidikan berarti bimbingan dan pertolongan yang diberikan dengan sengaja terhadap anak didik oleh orang

dewasa agar ia menjadi dewasa. Dalam perkembangan selanjutnya, pendidikan berarti usaha yang dijalankan oleh seseorang atau sekelompok orang agar menjadi dewasa atau mencapai tingkat hidup dan penghidupan yang lebih baik dalam arti mental. Dengan demikian pendidikan diartikan sebagai segala usaha orang dewasa dalam pergaulan dengan anak-anak untuk memimpin perkembangan jasmani dan rohaninya ke arah kedewasaan (Fauzi & Arifin, 2022)

Menurut (Arisma, 2023) Pendidikan adalah salah satu kegiatan pembelajaran yang dirancang khusus untuk memberikan gambaran, pengetahuan, keterampilan dan karakter kepada sekelompok orang, yang ditransmisikan dari generasi ke generasi melalui pendidikan, pelatihan dan penelitian. Menurut (Syawal, 2022) pendidikan merupakan kegiatan yang dilakukan oleh pendidik-pendidik dan filosofis untuk menerangkan, menyelaraskan, dan merubah proses pendidikan dengan persoalan-persoalan kebudayaan dan unsur-unsur yang bertentangan didalamnya. Pendidikan selalu berubah sesuai perkembangan kebudayaan, karena pendidikan merupakan proses transfer kebudayaan dan sebagai cermin nilai-nilai kebudayaan (pendidikan bersifat reflektif). Pendidikan juga bersifat progresif, yaitu selalu mengalami perubahan perkembangan sesuai tuntutan perkembangan kebudayaan. Kedua sifat tersebut berkaitan erat dan terintegrasi. Untuk itu perlu pendidikan formal dan informal (sengaja diadakan atau tidak).

Kurikulum di Indonesia beberapa kali mengalami perubahan, saat ini sedang digencarkan pelaksanaan kurikulum pendidikan “Merdeka Belajar” yang dicetuskan oleh Kemendikbud Ristek. Pentingnya peran teknologi dalam pelaksanaan kurikulum merdeka tidak dapat dielakkan karena teknologi dapat membantu meningkatkan proses pembelajaran dan mempermudah akses informasi. (Yurti dkk., 2023). Dalam pendidikan kurikulum merdeka memiliki keterbatasan pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran, termasuk dalam penyampaian media pembelajaran, menyebabkan guru lebih berfokus pada penguasaan materi tanpa seimbangya pemanfaatan teknologi, untuk itu guru harus memperhatikan gaya belajar siswa. Menurut pengertian psikologis, belajar merupakan suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkunganya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya. Perubahan-perubahan tersebut akan nyata dalam seluruh aspek tingkah laku. Perubahan kurikulum dapat mempersiapkan peserta didik yang mampu bersaing di masa depan dengan segala kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Penerapan mengenai kurikulum merdeka telah diatur dalam keputusan Mendikbud Ristek Nomor 162/M/2021 tentang sekolah penggerak. Kurikulum merdeka tidak dilaksanakan secara serentak dan masif, hal ini sesuai kebijakan dari Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi (Kemendikbud Ristek) yang memberikan keleluasaan kepada satuan pendidikan dalam mengimplementasikan kurikulum. (Yuliawan dkk., 2023)

Di dalam perubahan kurikulum ini kemampuan berpikir kritis siswa perlu diasah untuk bisa beradaptasi dengan kurikulum merdeka seiring dengan kemajuan zaman dan semakin berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, tantangan masa depan akan selalu berubah dan persaingan akan semakin ketat (Rohayu dkk., 2021). Menurut (Rineksiane, 2022) Berfikir secara kritis merupakan salah satu keterampilan yang secara kognitif sebagai hal yang paling penting yang saat ini dituntut berkembang oleh sektor industri. Sedangkan menurut (Habibah & Marlina, 2023) Kemampuan berpikir kritis merupakan sebuah kemampuan pola pikir seseorang yang akan menghasilkan sebuah pemecah masalah yang baik. Berpikir kritis sebagai salah satu komponen dalam proses berpikir tingkat tinggi, menggunakan dasar menganalisis argumen dan memunculkan wawasan terhadap tiap-tiap makna dan interpretasi untuk mengembangkan pola penalaran yang kohesif dan logis. Dalam berpikir kritis, pikiran seseorang harus terbuka, jelas dan berdasarkan fakta sehingga mampu memberikan alasan atas pilihan keputusan yang diambilnya, mampu menjawab pertanyaan mengapa keputusan seperti itu diambil dan harus terbuka terhadap perbedaan keputusan dan pendapat orang lain.(Fitria dkk., 2023).

Kemampuan seseorang untuk dapat berhasil dalam kehidupannya antara lain ditentukan oleh keterampilan berpikirnya, terutama dalam upaya memecahkan masalah-masalah kehidupan yang dihadapinya. Oleh karena itu, kita perlu memikirkan secara matang keputusan apa yang akan kita ambil. Kita harus berpikir secara kritis karena orang yang memiliki kemampuan

berpikir kritis dapat menganalisis kembali, mengidentifikasi, mengevaluasi, mempertimbangkan, dan mengembangkan kembali semua ide dan asumsi sampai akhirnya membuat keputusan atau kesimpulan yang dianggap paling tepat dan dapat dilakukan. Keahlian guru diperlukan untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pengembangan kemampuan berpikir kritis siswa dipengaruhi oleh kemampuan guru untuk memilih media yang tepat.

Menurut KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi, rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan. Video merupakan media penyampai pesan termasuk media audio-visual atau media pandang-dengar. Media audio-visual dapat dibagi menjadi dua jenis: yang pertama, dilengkapi fungsi peralatan suara dan gambar dalam satu unit, dinamakan media audio visual murni, dan yang kedua, media audio-visual tidak murni. Film bergerak, televisi, dan video termasuk jenis yang pertama, sedangkan slide, opaque, OHP dan peralatan visual lainnya yang diberi suara termasuk jenis yang kedua. Pemanfaatan video interaktif bukan hanya memberikan manfaat bagi peserta didik saja. Guru juga mendapatkan manfaat dari penggunaan video interaktif ini, salah satunya memberi kesempatan kepada guru untuk menyajikan materi secara lancar dan dapat menjangkau seluruh kemampuan siswa (Syafriza dkk., 2022)

Guru dalam penyampaian materi di setiap mata pelajaran pasti akan membutuhkan media pembelajaran untuk penyampaian konten pembelajaran

dan untuk menunjang proses pembelajaran, tidak terkecuali pada mata pelajaran Informatika. Mata pelajaran Informatika merupakan salah satu mata pelajaran produktif yang masuk kedalam bidang keahlian SMK jurusan DKV (desain komunikasi visual) yang ada di SMK Negeri 1 Kelam Permai. Pada mata pelajaran Informatika peserta didik diajarkan tentang cara mengidentifikasi dan menggunakan perangkat fotografi dan videografi banyak kompetensi yang dapat dipelajari peserta didik dalam mata pelajaran ini, salah satunya adalah praproduksi dan produksi video, dimana ruang lingkup materi pokok yang termasuk di dalam pembahasan sangatlah kompleks dari pemahaman awal materi, konsep sampai dengan pengoperasian perangkat lunak. Karena keterbatasan waktu dan kompleksitas materi pelajaran yang harus diajarkan kepada siswa, sangat tepat dan sesuai jika bahan ajar dikemas dalam media digital, sehingga bahan ajar yang dibuat menjadi lebih sederhana, interaktif, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu juga dapat memperlancar proses pembelajaran. Oleh karena itu menjaga motivasi peserta didik dalam belajar dan mengemas materi atau konten pembelajaran secara menarik diharapkan dapat meningkatkan Kemampuan berpikir kritis siswa.

Dari hasil wawancara yang dilakukan di SMK Negeri 1 Kelam Permai dengan ibu Evi Irene, S.Pd selaku guru mata pelajaran Informatika kelas X DKV berkaitan dengan media yang digunakan, terdapat permasalahan yang berkaitan dengan proses belajar seperti sulitnya siswa dalam fokus memahami pembelajaran yang diberikan jika menggunakan media ceramah, akan tetapi

siswa cenderung lebih fokus jika pembelajarannya berbentuk video, game atau quiz. Berdasarkan indikator yang digunakan dalam mengukur kemampuan berpikir kritis siswa yaitu menganalisis, pemahaman masalah, evaluasi dan menarik kesimpulan dikatakan bahwa kemampuan menganalisis siswa baik, dilihat dari hasil tes formatif maupun sumatif, pemahaman masalah siswa 80%, evaluasi yang dilakukan setiap akhir pertemuan dalam proses pembelajaran dan kemampuan siswa menarik kesimpulan 80%, maka dapat disimpulkan bahwa 20% siswa kurang dalam pemahaman masalah dan menarik kesimpulan. Sesuai dengan permasalahan yang ditemukan, peranan teknologi di era digital seperti saat ini dapat membantu dalam penyelesaian masalah di bidang pendidikan. Dengan adanya teknologi informasi, proses pembelajaran tidak lagi terbatas oleh jarak dan juga waktu karena belajar mengajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja melalui fasilitas perangkat digital dan juga internet. Salah satu media pembelajaran yang mendukung hal tersebut adalah pembelajaran video interaktif. Maka dari itu penulis menawarkan solusi yaitu pengembangan video interaktif yang dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Hal ini dibuktikan oleh penelitian (Suminar & Yetty, 2022) yang hasil penelitiannya mengungkapkan bahwa penerapan video interaktif dalam pembelajaran materi Hukum Bernoulli telah terbukti meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman konsep tersebut pada siswa kelas XI IPA SMAN 10 Pontianak. Terdapat peningkatan signifikan dalam persentase siswa yang mampu berpikir kritis dari 86,67% menjadi 96,67%, yang menunjukkan bahwa

penggunaan video interaktif telah berhasil memperkuat keterampilan berpikir kritis siswa dalam memahami materi tersebut.

Pengembangan video pembelajaran tidak terlepas dari teknologi yang digunakan, salah satu teknologi yang mendukung pengembangan video interaktif ini yaitu canva, powtoon dan edpuzzle. Canva adalah platform desain grafis daring yang memungkinkan pengguna untuk membuat berbagai jenis konten visual dengan mudah, termasuk poster, infografis, presentasi, media sosial, dan banyak lagi, sedangkan Powtoon adalah platform pembuatan video animasi yang memungkinkan pengguna untuk dengan mudah membuat presentasi, video promosi, tutorial, dan konten animasi lainnya tanpa memerlukan keahlian desain atau pengalaman animasi yang mendalam. Setelah membuat template dan juga video menggunakan dua platform tersebut kemudian menggunakan edpuzzle. Edpuzzle adalah platform pembelajaran daring yang memungkinkan guru untuk membuat video pembelajaran interaktif. Dalam pemanfaatan konten digital interaktif tersebut, tentu saja peran guru akan lebih dikurangi dalam proses pembelajaran dan orientasi pembelajaran lebih terfokus kepada siswa. Penggunaan video interaktif dalam pendidikan telah membawa perubahan positif dalam pembelajaran siswa. Mereka dapat menjadi pengalaman belajar yang lebih menarik, relevan, dan interaktif dengan memanfaatkan kreativitas guru dan teknologi saat ini. Di masa depan, diharapkan video interaktif akan semakin tersebar luas dan menjadi bagian integral dari proses pembelajaran yang lebih luas.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, permasalahan dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana pengembangan video interaktif pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMKN 1 Kelam Permai?
2. Bagaimana kelayakan video interaktif pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa di SMKN 1 Kelam Permai?
3. Bagaimana efektifitas video interaktif pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMKN 1 Kelam Permai?
4. Bagaimana respon siswa terhadap video interaktif pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMKN 1 Kelam Permai?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan umum yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah dengan adanya sebuah video interaktif dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas X DKV di SMK 1 kelam permai.

Tujuan khusus dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui apakah dengan mengembangkan video interaktif dapat Meningkatkan kemampuan Berpikir Kritis Siswa pada materi Teknologi Informasi dan komunikasi di SMK 1 Kelam Permai.

2. Untuk mengetahui kelayakan video interaktif dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Teknologi Informasi dan komunikasi di SMK 1 Kelam Permai.
3. Untuk mengetahui efektifitas video interaktif tersebut dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa pada materi Teknologi Informasi dan komunikasi di SMK 1 Kelam Permai.
4. Untuk mengetahui respon siswa terhadap video interaktif pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi di SMK 1 Kelam Permai.

D. Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi alternatif dalam mengembangkan video pembelajaran interaktif dan diharapkan juga dapat berguna bagi perkembangan ilmu pengetahuan serta dapat mendukung aktivitas belajar siswa demi dapat diraihny hasil belajar yang maksimal sesuai dengan tujuan pembelajaran.

2. Manfaat praktis

- a. Bagi Siswa

Penelitian ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran khususnya pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi, serta meningkatkan ketertarikan dan semangat belajar

siswa dalam kegiatan pembelajaran yang akan berpengaruh terhadap kemampuan Berpikir kritis siswa dan peningkatan hasil belajar siswa.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat mempermudah guru dalam mengajar materi Teknologi Informasi dan Komunikasi sehingga siswa tidak cepat bosan dengan adanya pembelajaran yang kreatif dan mudah dipahami. Jadi kegiatan pembelajaran tidak hanya berorientasi kepada guru melainkan juga kepada siswa dalam menjelajah dan berinteraksi dengan konten pembelajaran yang tersedia di dalamnya.

c. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pengetahuan yang dapat digunakan oleh lembaga pendidikan dalam menggunakan video pembelajaran yang menarik bagi siswa dan juga dapat mengarahkan hasil belajar siswa berdasarkan indikator pencapaian kompetensi yang ingin diraih.

d. Bagi STKIP Persada Khatulistiwa sintang

penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi penambahan ilmu pengetahuan, khususnya bagi siswa untuk mendukung proses pembelajaran serta menjadi bahan bacaan di perpustakaan STKIP Persada Khatulistiwa sintang dan dapat memberikan referensi bagi mahasiswa lain.

e. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan peneliti tentang pengembangan video pembelajaran interaktif dalam media pembelajaran yang dapat dijadikan sebagai sarana belajar siswa dengan memanfaatkan pengetahuan yang didapatkan selama menjalani perkuliahan.

E. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian ini yaitu:

1. video interaktif yang dikembangkan sesuai dengan mata pelajaran Informatika yaitu Teknologi Informasi dan Komunikasi di kelas X DKV
2. video interaktif dirancang untuk digunakan sebagai sumber belajar Siswa secara mandiri dan fleksibel dengan berbasis link.
3. video Interaktif dikembangkan dengan memanfaatkan aplikasi Canva, Powtoon dan edpuzzle.
4. video interaktif yang dikembangkan mudah diakses kapanpun dan dimanapun dengan syarat koneksi internet yang baik terpenuhi.
5. Tampilan video interaktif lebih menarik dengan materi yang mudah dipahami serta dilengkapi dengan kuis-kuis di selang beberapa menit menonton videonya yang mendorong siswa untuk belajar secara mandiri
6. video interaktif dilengkapi dengan gambar-gambar yang mudah dipahami siswa yang sesuai dengan materi yang dikembangkan.
7. Sasaran produknya yaitu siswa kelas X DKV

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pengembangan dalam penelitian pengembangan ini adalah:

a. Asumsi Pengembangan

1. Sebagian sekolah sudah memiliki fasilitas berupa komputer yang memadai dan didukung dengan adanya Wifi/Hotspot area.
2. Sebagian besar siswa dan guru dapat mengoperasikan komputer dan mengakses internet dengan baik
3. Sebagian besar siswa memiliki kemudahan mengakses internet dan memiliki perlengkapan yang diperlukan.

b. Keterbatasan Pengembangan

1. Keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti sehingga materi dalam penelitian pengembangan ini hanya terbatas pada materi Teknologi Informasi dan Komunikasi sebagai hasil interaksi manusia.
2. video interaktif yang dikembangkan dalam penelitian ini hanya dapat digunakan bila terhubung dengan jaringan internet, sehingga koneksi internet yang baik sangat diutamakan.
3. Uji coba hanya terbatas pada kelas X DKV saja.

