# BAB I

# PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Pendidikan adalah proses perubahan tingkah laku dan pemikiran manusia menuju kedewasaan dikenal sebagai pendidikan. Tidak hanya memperoleh pengetahuan dan keterampilan baru, tetapi juga memperoleh pemahaman tentang prinsip dan kebiasaan yang relevan untuk kehidupannya. Dengan adanya pendidikan guru memiliki kemampuan untuk memahami dan mengetahui hal-hal baik dan buruk (Japar dkk, 2022).

Pendidikan yang menjadi landasan utama dalam membangun sebuah bangsa yang kuat dan berdaya saing. Sebagai bapak pendidikan nasional Indonesia, Ki Hajar Dewantara menyatakan bahwa pendidikan merupakan kebutuhan untuk pertumbuhan anak-anak. Dia juga menyatakan bahwa tujuan pendidikan adalah untuk memberikan pendidikan bukan hanya pertukaran pengetahuan, tetapi juga merupakan proses pengembangan karakter dan pengembangan potensi dalam diri sendiri. Keadaan pendidikan suatu bangsa sangat berpengaruh terhadap kemajuan perkembangan bangsa tersebut (Nurrijal, 2024). Melalui pendidikan, generasi muda di didik untuk mencapai potensi mereka sendiri, menjadi kreatif, dan beradaptasi dengan perubahan lingkungan mereka.

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa pendidikan merupakan proses dasar dalam membentuk perilaku dan pemikiran individu

menuju kematangan, yang melampaui sekadar perolehan pengetahuan dan keterampilan. Pendidikan adalah kunci dalam menanamkan pemahaman prinsip serta kebiasaan yang relevan bagi kehidupan siswa. Guru, sebagai penggerak pendidikan, memiliki peran penting dalam membimbing siswa untuk membedakan antara tindakan yang baik dan buruk. Pendidikan tidak hanya berfokus pada transfer ilmu pengetahuan, melainkan juga pada pengembangan karakter dan potensi diri siswa. Kondisi pendidikan suatu bangsa memiliki korelasi signifikan terhadap kemajuan dan perkembangan bangsa tersebut. Melalui pendidikan, generasi muda didorong untuk mengoptimalkan potensi diri, mengembangkan kreativitas, serta beradaptasi secara efektif terhadap perubahan lingkungan.

Peraturan Menteri Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia Nomor 63 Tahun 2022 tentang Standar Proses Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah menetapkan bahwa teknologi harus dimasukkan ke dalam proses pembelajaran untuk memastikan bahwa pendidikan dapat berlangsung secara efektif dan relevan di tengah perkembangan siswa.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 57 Tahun 2021 tentang Standar Nasional Pendidikan menetapkan kebijakan pemerintah tentang berbagai aspek pendidikan yang harus dipenuhi, termasuk pemanfaatan teknologi. Peraturan ini menggaris bawahi betapa pentingnya memasukkan teknologi ke dalam setiap jenjang pendidikan sebagai bagian dari upaya untuk

memberikan pendidikan yang berkualitas tinggi dan sesuai dengan tuntutan zaman.

Hakikatnya pendidikan merupakan suatu unsur yang tidak dapat dipisahkan dengan diri manusia. Dimasa kini, sistem pendidikan telah mengalami perubahan yaitu berkembang seiring dengan perkembangan teknologi. Perkembangan teknologi telah mengglobal dalam seluruh aspek baik pada bidang politik, ekonomi, budaya, seni dan bahkan telah masuk pada dunia pendidikan. Inovasi teknologi dikembangkan untuk memberikan hal positif di kehidupan dengan mempermudah aktivitas manusia khususnya bidang teknologi informasi yang telah banyak memberikan manfaat dari inovasi tersebut.

Menurut Viranny (2024), perkembangan teknologi sebagai media dalam pembelajaran membawa perubahan signifikan dalam berbagai aspek kehidupan, termasuk di bidang pendidikan. Inovasi pengembangan media menghadirkan solusi baru, meningkatkan efisiensi proses, serta membuka peluang untuk kemajuan yang berkelanjutan. Dari pengembangan media akan menjadi landasan bagi terciptanya produk, layanan, dan sistem yang lebih baik. Proses pengembangan ini tidak hanya terbatas pada aspek material, tetapi juga mencakup pengembangan sumber daya manusia melalui peningkatan keterampilan dan pengetahuan yang difasilitasi oleh teknologi.

Dalam ranah pendidikan, teknologi menjadi instrumen krusial dalam upaya pengembangan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Pemanfaatan teknologi memungkinkan pengembangan media pembelajaran

yang inovatif, media pengajaran yang lebih menarik, serta sistem evaluasi yang lebih komprehensif. Pengembangan media dalam pembelajaran akan memfasilitasi aksesibilitas dan fleksibilitas belajar, memungkinkan peserta didik untuk belajar sesuai dengan kecepatan dan gaya masing-masing.

Menurut Kurnia (2024), terdapat empat kompetensi yang harus dikuasai oleh seorang guru yaitu kompetensi pedagogik, kepribadian, sosial, dan kompetensi profesional. Namun dalam menunjang aspek tersebut guru diharapkan untuk bisa menggunakan media video tutorial pembelajaran secara digital. Media pembelajaran video tutorial digunakan guru untuk menyampaikan materi yang diajarkan secara digital dan tidak hanya berpatokan pada buku cetak atau pembelajaran langsung.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara secara terbuka yang dilakukan oleh peneliti pada 10 Maret 2025 diperoleh informasi bahwa, di SMP Negeri 1 Sanggalangi' sudah menerapkan Kurikulum Merdeka pada kelas VIII terutama pada mata pelajaran TIK di SMP Negeri 1 Sanggalangi' juga mulai menggunakan media dalam proses pembelajaran. Namun Pada umumnya guru masih melakukan proses pembelajaran di kelas dengan mengandalkan media berbasis teks dan buku cetak atau pembelajaran masih kurang optimal dalam penyampaian materi, terutama pada pembelajaran TIK yang menuntut pendekatan dinamis, praktis, dan berpusat pada siswa.

Ketergantungan pada media berbasis teks dan buku cetak berisiko membatasi pemahaman siswa terhadap aplikasi praktis teknologi, menghambat pengembangan keterampilan pemecahan masalah dan berpikir kritis yang

esensial dalam era digital, serta kurang menarik bagi generasi digital yang terbiasa dengan informasi yang disajikan secara lebih menarik dan interaktif. Akibatnya, potensi pembelajaran TIK sebagai fondasi penting bagi literasi digital dan kesiapan siswa menghadapi tantangan teknologi di masa depan menjadi kurang tereksplorasi secara maksimal.

Pengembangan media yang kurang bervariasi khususnya pada pembelajaran TIK yang membuat siswa cenderung bosan dalam mengikuti prose pembelajaran, kecenderungan dalam mengandalkan media konvensional seperti media cetak dalam menyampaikan materi dalam pembelajaran TIK seringkali tidak mampu mengakomodasi gaya belajar siswa yang visual, interaktif, dan dinamis. Akibatnya, potensi TIK sebagai mata pelajaran yang menarik dan membekali siswa dengan keterampilan digital esensial menjadi kurang tereksplorasi secara optimal, yang pada akhirnya dapat berdampak negatif pada pemahaman konsep belajar siswa yang mendalam, serta pengembangan kompetensi.

Siswa yang pasif dalam proses pembelajaran TIK juga menjadi tantangan yang perlu diatasi, siswa yang enggan untuk berpartisipasi aktif, bertanya, atau bereksplorasi lebih mengenai materi TIK dapat disebabkan oleh berbagai faktor, mulai dari media pengajaran yang kurang menarik dan cenderung satu arah, kurangnya relevansi materi dengan minat dan pengalaman siswa. Kepasifan ini bisa menghambat pengembangan pemahaman konsep yang mendalam, penguasaan keterampilan praktis, serta kreativitas siswa

dalam memanfaatkan teknologi. Akibatnya, potensi pembelajaran TIK menjadi kurang maksimal.

Kendala lain yang terlihat dalam proses pembelajaran adalah siswa masih kurang dalam memahami materi yang mengakibatkan kurangnya ketertarikan dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran dikarenakan kurangnya bantuan media. Hal ini dipengaruhi oleh banyak faktor, salah satu diantaranya adalah media yang digunakan tidak cukup menarik. Berdasarkan hal tersebut guru harus mampu mengikuti perkembangan zaman diera globalisasi, guru diharapkan lebih aktif dan kreatif ketika membuat media yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

Kebutuhan pengembangan media video tutorial pada mata pelajaran TIK menjadi dasar mengingat kemampuannya dalam menyajikan konsep abstrak dan prosedur teknis secara visual dan langkah demi langkah, yang jauh lebih efektif dalam menarik perhatian dan meningkatkan pemahaman siswa generasi digital. Media video tutorial tidak hanya mengakomodasi beragam gaya belajar, terutama visual dan auditori, tetapi juga memberikan fleksibilitas belajar mandiri, memungkinkan siswa untuk mengulang materi sesuai kebutuhan mereka, serta menjembatani keterbatasan fasilitas praktik di sekolah. Menyajikan materi yang lebih menarik, relevan, dan mudah dicerna, media video tutorial berpotensi besar dalam meningkatkan keterlibatan siswa, memperkuat pemahaman konsep TIK, dan siswa bisa berkontribusi pada proses pembelajaran yang lebih optimal.

Desain pengembangan media video tutorial TIK untuk SMP Negeri 1 Sanggalangi' di desain dengan perencanaan matang yang berfokus pada tujuan pembelajaran yang jelas, durasi yang ringkas, bahasa yang sederhana dan menarik, serta visual yang jelas dan relevan dengan materi. Agar media video tutorial yang di sampaikan dalam proses pembelajaran mudah dipahami oleh siswa dan meningkatkan relevansi dan efektifitas siswa.

Tingkat validitas dan kepraktisan merupakan bagian penting dalam pengembangan media video tutorial pada mata pelajaran TIK untuk SMP Negeri 1 Sanggalangi', tingkat validitas untuk memastikan bahwa ketepatan video tutorial yang sesuai dengan kurikulum dan ditinjau oleh ahli materi serta media, sehingga informasi yang disampaikan benar dan relevan, sementara kepraktisan menekankan kemudahan penggunaan bagi guru dan siswa, meliputi kejelasan instruksi, kualitas teknis media video tutorial, durasi yang sesuai, kemudahan akses, dan integrasi dengan pembelajaran, yang dapat diukur melalui umpan balik pengguna untuk memastikan media video tutorial efektif dan efisien dalam konteks pembelajaran TIK di SMP Negeri 1 Sanggalangi'.

Berdasarkan permasalahan diatas maka langkah yang harus ditempuh agar pembelajaran bisa terlaksana dengan baik salah satu langkahnya yaitu pengembangan media video tutorial dalam pembelajaran. Pengembangan media video tutorial sebagai alat pembelajaran dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang manfaat pembelajaran, siswa lebih mudah dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru, siswa menjadi aktif dalam

proses pembelajaran, dan siswa bisa memanfaatkan teknologi dengan baik dan benar.

Salah satu media digital yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran adalah media video tutorial, media video tutorial merupakan sekumpulan gambar hidup yang dapat menampilkan informasi yang diberikan oleh seorang tutor sekelompok orang, sehingga mereka dapat memperoleh pengetahuan (Utomo & Ratnawati, 2018). Media video tutorial ini dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran yang didalamnya berisi informasi yang disajikan dengan audio maupun visual yang menarik.

Pengembangan media video tutorial dapat digunakan sebagai alat bantu yang dapat mendukung guru dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi yang akan dipelajari. Menurut Irsyad dkk, (2018) yang menyatakan bahwa media video tutorial layak digunakan dan dapat menghibur siswa sehingga siswa tidak merasa monoton dalam proses pembelajaran.

Media video tutorial memiliki peran penting dijadikan sebagai pendukung dalam menentukan kualitas belajar siswa, media video tutorial yang tepat dapat meningkatkankan kualitas pembelajaran. Media video tutorial dapat digunakan sebagai media pembelajaran dan dapat menghibur siswa agar tidak monoton dalam pembelajaran dan merupakan alternatif yang sangat tepat dalam menghasilkan proses pembelajaran yang efektif.

Media video tutorial memiliki banyak keunggulan untuk pembelajaran TIK. Media video tutorial ini mudah diakses melalui perangkat baik *online* maupun *offline* dimana saja dan kapan saja tambahan gambar, video audio

visual, materi TIK yang biasanya rumit menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Media video tutorial ini juga membantu siswa lebih memahami materi dan mengasah keterampilan mereka. Karena bisa disesuaikan dengan kebutuhan siswa, media video tutorial ini sangat mendukung pembelajaran yang sesuai dengan kurikulum terbaru. Desain pengembangan media video tutorial dengan memanfaatkan inovasi digital yaitu menggunakan aplikasi *KineMaster*.

Dalam pengembangan media video tutorial ini peneliti menggunakan aplikasi *KineMaster* untuk mengembangkannya. Aplikasi *KineMaster* merupakan salah satu perangkat lunak yang ada di *smartphone* dapat digunakan untuk mengedit berbagai video secara praktis, berbagai fitur terbilang lengkap menjadikan pemakai mudah memperindah penampilan video yang menarik. Aplikasi *KineMaster* mampu menampilkan tayangan yang menarik dengan berbagai macam fitur-fitur cukup lengkap, proses pengeditan pada aplikasi ini mudah dipahami sehingga banyak pengguna yang menyukainya.

Aplikasi *KineMaster* dalam pengembangan media yang akan diberikan oleh guru terhadap siswa yang diajarkan dalam proses pembelajaran yang berbentuk video tutorial sehingga dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi secara efektif dan efisien, membuat materi pembelajaran yang menarik sehingga peserta didik tidak bosan dengan menggunakan media seperti buku cetak (H Khaira, 2021).

Aplikasi *KineMaster*, sebagai perangkat lunak penyuntingan video berbasis perangkat bergerak yang mudah digunakan namun kaya fitur, menawarkan solusi praktis dalam pengembangan media video tutorial. Kemudahan akses dan fitur-fitur esensial yang tersedia dalam aplikasi *KineMaster* memungkinkan para guru untuk secara mandiri menghasilkan materi pembelajaran video tutorial yang menarik dan berkualitas.

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media video tutorial untuk memenuhi kebutuhan siswa agar lebih mudah dalam pembelajaran dan lebih tertarik dalam belajar mandiri dirumah maupun disekolah. Pengembangan media video tutorial ini di SMP Negeri 1 Sanggalangi' diharapkan dapat memberikan pembelajaran yang lebih efisien. Media video tutorial akan memudahkan guru untuk mengajar dengan cara yang berbeda dengan biasanya. Adanya pengembangan media video tutorial ini guru tidak perlu khawatir tentang pembelajaran karena media video tutorial ini bisa digunakan dimana saja dan kapan saja.

Berdasarkan latar belakang diatas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian tersebut dengan judul "Pengembangan Media Video Tutorial Pada Mata Pelajaran TIK Di SMP Negeri 1 Sanggalangi'".

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kebutuhan pengembangan media video tutorial pada mata pelajaran TIK kelas VIIIb di SMP Negeri 1 Sanggalangi'?
2. Bagaimana desain pengembangan media video tutorial pada mata pembelajaran TIK kelas VIIIb di SMPN 1 Sanggalangi'?
3. Bagaimana tingkat validitas dan kepraktisan media video tutorial pada mata pelajaran TIK kelas VIIIb di SMPN 1 Sanggalangi'?

## C. Tujuan Penelitian

Berdasakan rumusan masalah yang telah dikemukakan, tujuan penelitian ini adalah:

1. Menganalisis kebutuhan pengembangan media video tutorial pada mata pelajaran TIK kelas VIIIb di SMP Negeri 1 Sanggalangi'
2. Mendeskripsikan desain pengembangan media video tutorial pada mata pelajaran TIK dikelas VIIIb di SMP Negeri 1 Sanggalangi'
3. Mendeskripsikan tingkat validitas dan kepraktisan media video tutorial pada mata pelajaran TIK kelas VIIIb di SMP Negeri 1 Sanggalangi'

## D. Manfaat Penelitian

Setelah penelitian ini dilaksanakan hasilnya dapat memberi konstribusi atau manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat teoritis

Konstribusi pada pengembangan teknologi pendidikan, dimana penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan penelitian ilmiah tentang

pembuatan media video tutorial, khususnya pada mata pelajaran TIK. Ini akan menjadi referensi untuk penelitian terkait dimasa depan.

2. Manfaat praktis

a. Bagi guru

Penelitian ini memberikan pedoman untuk guru dalam mengembangkan dan memanfaatkan media dalam pembelajaran. Panduan ini memungkinkan guru untuk meningkatkan hasil pengajaran TIK dan mata pelajaran lainnya agar membuat materi lebih mudah disampaikan.

b. Bagi siswa

Penggunaan media video tutorial dapat membantu siswa dalam belajar terutama dalam memahami materi materi pembelajaran TIK, memberikan suasana belajar yang menarik, meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa.

c. Bagi Institusi Pendidikan

Temuan penelitian ini dapat membantu SMP Negeri 1 Sanggalangi' dalam meningkatkan hasil pembelajaran berbasis teknologi agar sesuai dengan perkembangan era digital. Selain itu, temuan ini dapat berfungsi sebagai model bagi institusi pendidikan lain yang ingin menerapkan teknologi pendidikan serupa.

d. Bagi Pengembang Media

Penelitian ini dapat membantu pengembang media dalam membuat media video tutorial tentang pendidikan yang memenuhi kebutuhan kurikulum sekolah menengah pertama, khususnya pelajaran TIK.