**BAB I**

**PENDAHULUAN**

1. **Latar Belakang**

Pada dasarnya pengertian Pendidikan adalah usaha sadar untuk menyiapkan peserta didik melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan atau latihan bagi peranannya di masa yang akan datang. Menurut Undang-undang Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003 Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta ketrampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan negara.

Pendidikan yang pengimplementasiannya berupa proses belajar mengajar merupakan proses yang kompleks yang terjadi pada diri setiap orang sepanjang hidupnya. Proses belajar itu terjadi karena adanya interaksi antara seseorang dengan lingkungannya. Oleh karena itu, belajar dapat terjadi kapan saja dan di mana saja. Salah satu pertanda bahwa seseorang itu telah belajar adalah adanya perubahan tingkah laku pada diri setiap orang yang mungkin disebabkan oleh terjadinya perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan dan atau sikapnya.

Selain proses yang kompleks, sektor pendidikan juga mengandung berbagai masalah yang kompleks tentunya tak terlepas dalam hal peningkatan mutu pendidikan. Masalah yang dimaksudkan adalah upaya memperbaiki dan meningkatkan mutu pendidikan seakan tidak pernah berhenti, sebut saja sebagai reformasi pendidikan yang sangat fundamental adalah kurikulum. Akan tetapi, reformasi pendidikan tidak cukup hanya dengan perubahan dalam sektor kurikulum, baik struktur maupun prosedur perumusannya. Pembaharuan kurikulum akan lebih bermakna bila diikuti oleh perubahan dan pembaharuan praktik pembelajaran di dalam maupun di luar kelas.

Dewasa ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi sangat mendorong upaya-upaya perubahan dan pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses belajar. Dalam hal ini menjurus pada penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Oleh karena itu, guru dituntut untuk memiliki pengetahuan dan pemahaman yang cukup tentang media pembelajaran. Menurut Hamalik (Arsyad, 2013:2) pengetahuan dan pemahaman tersebut meliputi:

Media sebagai alat komunikasi guna mengefektifkan proses belajar mengajar; Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan; Seluk beluk proses belajar; Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan; Nilai atau menfaat media pendidikan dalam pengajaran; Pemilihan dan penggunaan media pendidikan; Berbagai jenis alat dan teknik media pendidikan; Media pendidikan dalam setiap pelajaran; Usaha inovasi dalam media pendidikan.

Dengan demikian, dapat disimpulakan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Dengan kata lain media pembelajaran memanglah sangat penting dalam proses pembelajaran.

Mengetahui pentingnya penggunaan media pembelajaran, maka sudah selayaknya media dianggap sebagai alat penyalur pesan atau informasi dari guru kepada peserta didik, bukan hanya menjadikan media menjadi sebatas alat bantu belaka. Serta, mengetahui arti dan pentingnya penggunanaan media bukanlah tolak ukur akan tercapainya tujuan pembelajaran apabila hal tersebut tidak diterapkan. Sebagaimana realita saat ini yang tidak bisa dipungkiri akan minimnya penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar, yang akan berakibat fatal pada rangsangan atau stimulus yang akan memancing gairah atau motivasi belajar siswa, serta metode pemebelajaran yang tidak bervariasi tentunya akan membuat proses belajar mengajar menjadi tidak menarik. Lalu, motivasi yang tidak terbangun, dan proses pembelajaran yang tidak menarik tentunya akan mempengaruhi hasil belajar siswa yang nantinya akan menjadi acuan untuk menyimpulkan tercapai tidaknya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi awal di SMAN. 2 Libureng Kabupaten Bone bahwa masalah yang kompleks seperti yang telah dipaparkan di atas juga dialami oleh sekolah tersebut, selain itu hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn kelas XI IPA di SMAN. 2 Libureng Kabupaten Bone tergolong rendah karena nilai rata-rata siswa tidak mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal), dimana nilai rata-rata hasil belajar siswa pada kelas XI IPA 1 adalah 65,74, pada kelas XI IPA 2 adalah 64,52 dan pada kelas XI IPA 3 adalah 67,5 sementara KKM pada mata pelajaran PKn untuk siswa kelas XI SMAN. 2 Libureng Kabupaten Bone adalah 75. Dari berbagi masalah yang ada, semestinya yang mendapat perhatian adalah segala sesuatu yang dapat menjadi faktor penunjang peningkatan hasil belajar siswa dan tercapainya tujuan pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran yang digunakan oleh guru dalam mengajar. Selain harus tepat dan sesuai dengan mempertimbangkan berbagai hal, juga tentunya harus variatif agar tidak memberi potensi bosan atau jenuh kepada peserta didik.

Mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan dapat dijadikan sebagai wahana untuk mengembangkan dan melestarikan nilai luhur dan moral yang berakar pada budaya bangsa Indonesia yang diharapkan dapat diwujudkan dalam bentuk perilaku kehidupan sehari-hari peserta didik sebagai individu, anggota masyarakat dalam kehidupan berbangsa dan bernegara. Harapan tersebut tentunya tersirat di dalam tujuan pembelajaran pada setiap materi pada mata pelajaran Pendidikan Kewarganeraan. Karenanya itu pencapaian tujuan pembelajaran khususnya dan tujuan pendidikan umumnya menjadi target yang harus dicapai. Lalu, untuk mencapainya perlu menggunakan bantuan media pembelajaran agar pesan atau informasi yang terkandung pada materi pembelajaran dapat tersampaikan dengan baik kepada peserta didik.

Berbagai masalah yang kompleks tentunya dapat dijadikan sebagai pelajaran untuk menumbuhkan kesadaran akan pentingnya penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. Penggunaan media pembelajaran yang beragam tentunya akan menciptakan suasana belajar yang menarik dan akan berpengaruh pada minat serta motivasi belajar peserta didik. Sebagaimana dikatakan oleh Hamalik (Arsyad 2013:21) mengemukakan bahwa:

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa.

Dari pendapat Hamalik di atas maka dapat dipastikan bahwa media pembelajaran adalah salah satu komponen yang tidak dapat dipisahkan dalam proses pembelajaran. Ketersediaan media pembelajaran dapat menjadi salah satu penunjang keberhasilan pelaksanaan proses pembelajaran. Media pembelajaran yang berisikan susunan seperangkat materi untuk menciptakan lingkungan atau suasana yang memungkinkan siswa untuk belajar. Dengan demikian, salah satu tujuan penyediaan media pembelajaran adalah untuk mempermudah proses belajar siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Perkembangan diberbagai sektor baik dalam bidang teknologi dan informasi memberi dampak terhadap berbagai aspek kehidupan, tidak terkecuali dunia pendidikan. Salah satu dampak yang diberikan adalah media pembelajaran berbasis teknologi yang beragam dan variatif dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Karena itu guru dituntut untuk dapat memilih media yang tepat digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana dikatakan oleh Karim (2007:15):

a. sebelum memilih media pembelajaran, guru harus menyadari bahwa tidak ada satupun media yang paling baik un tuk semua tujuan. Tiap media tentu yang paling baik untuk semua tujuan. Tiap media tentu mempunyai kebaikan dan kelemahan, serta keserasian tertentu guna mencapai tujuan pembelajaran yang telah dirumuskan. b. Pemilihan media hendaknya dilakukan secara objektif. Artinya benar-benar digunakan dengan dasar pertimbangan keefektifan balajar siswa, bukan karena kesenangan guru atau sekedar selingan.

Dari pendapat di atas maka seiring dengan pentingnya penggunaan media pembelajaran, laju perkembangan teknologi pun semakin tak terbendung. Hal tersebut dapat memberi pengaruh positif bahkan negatif terhadap dunia pendidikan, tergantung pada pemanfaatan atau penggunaannya. Jika perkembangan teknologi digunakan dengan tepat dan sesuai maka akan memberi dampak positif bagi perkembangan mutu pendidikan.

Media pembelajaran berbasis teknologi, tentunya akan memberi dampak tersendiri pada proses pembelajaran di sekolah. Hal tersebut dapat dikatakan sebagai inovasi pembelajaran, yang mengikuti era perkembangan teknologi guna mempersiapkan luaran yang siap akan tuntutan globalisasi di era kini dan pada masa mendatang. Lebih menjurus lagi ketika media pembelajaran yang sebelumnya telah dikatakan sebagai komponen yang penting dan tak dapat dipisahkan dari proses belajar mengajar di sekolah didesain dan disajikan dengan menggunakan teknologi terbaru dan modern.

Dewasa ini ada beragam media yang dapat digunakan untuk kebutuhan proses pembelajaran. Misalnya saja untuk media video juga ada banyak aplikasi yang dapat digunakan. Media video bisa dikatakan salah satu media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Sebagaimana diketahui bahwa media video dapat menyajikan audio dan visual secara bersamaan. Sehingga peserta didik bisa terstimulus melalui indra pendengaran dan penglihatannya. Menurut Arsyad (2014) bahwa media audio-visual merupakan bentuk media yang murah dan terjangkau. Murah dan terjangkau karena alat yang digunakan pada pembuatan media audio-visual bisa digunakan berkali-kali atau di setiap kali pembuatan media. Di samping itu media audio-visual memiliki banyak kelebihan karena salain dapat menampilkan visualisasi dari materi yang akan diajarkan juga memiliki materi audio yang bisa digunakan untuk memotivasi siswa dengan menyesuaikan dengan tingkat kemampuan siswa.

Selaras dengan pendapat Arsyad di atas yang merupakan kelebihan media video bukan berarti bahwa media video tidak memiliki kekurangan dan tepat untuk digunakan pada semua materi setiap mata pelajaran, karenanya itu guru sangat berperan penting dalam hal pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai untuk digunakan pada proses pembelajaran.

Kemajuan teknologi informasi saat ini merupakan salah satu faktor yang turut menunjang usaha pembaharuan dan terciptanya media pembelajaran baru. Salah satu jenis media pembelajaran yang dapat mendukung proses pembelajaran salah satunya adalah media video dengan menggunakan aplikasi *Wondershare Filmora*.

*Wondershare Filmora* adalah *software* yang dapat digunakan untuk keperluan membuat dan atau mengedit video. Aplikasi video editing ini, dalam pengoperasiannya tidaklah membutuhkan keahlian khusus, karena penggunaan *software* initidak terlalu sulit. Karenanya itu aplikasi *Wondershare Filmora* cocok digunakan oleh berbagai kalangan.

Aplikasi *Wondershare Filmora* diharapkan mampu dioperasikan dan digunakan oleh guru untuk kebutuhan penyajian materi pembelajaran ke dalam bentuk media video. Dengan memperhatikan unsur-unsur audio dan visual yang akan dimasukkan ke dalam media yang akan di buat, guna tercapainya tujuan pembelajaran.

Berdasarkan uraian di atas, jelas bahwa pemanfaatan media pembelajaran seperti media video sangat penting untuk meningkatkan efektivitas pembelajaran dan pencapaian tujuan pembelajaran serta diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Berkaitan dengan hal tersebut, penulis tertarik mengkajinya melalui kajian ilmiah dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Video Berbasis *Wondershare Filmora* Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata Pelajaran PKN kelas XI SMAN. 2 Libureng Kabupaten Bone”.

1. **Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah:

* 1. Bagaimanakah gambaran penggunaan media video berbasis *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran PKN kelas XI SMAN. 2 Libureng Kabupaten Bone?
	2. Bagaimanakah gambaran hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKN dengan menggunakan media video berbasis *Wondershare Filmora*?
	3. Apakah ada pengaruh penggunaan media video *Wondershare Filmora* terhadap hasil belajar mata pelajaran PKn pada siswa kelas XI SMAN. 2 Libureng Kabupaten Bone?
1. **Tujuan Penelitian**

Penelitian ini pada prinsipnya bertujuan untuk menemukan jawaban dari rumusan masalah yang dipaparkan di atas yaitu untuk:

* 1. Mendekskripsikan penggunaan media video berbasis *Wondershare Filmora* pada mata pelajaran PKn kelas XI SMAN. 2 Libureng Kabupaten Bone.
	2. Mendekskripsikan hasil belajar siswa pada mata pelajaran PKn dengan menggunakan media video berbasis *Wondershare Filmora.*
	3. Menguji ada tidaknya pengaruh penggunaan media video berbasis *Wondershare Filmora* terhadap hasil belajar mata pelajaran PKn pada siswa kelas XI SMAN. 2 Libureng Kabupaten Bone.
1. **Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat dari hasil penelitian ini adalah sebagai berikut:

* 1. Manfaat teoretis
		1. Bagi lembaga akademik, untuk menambah referensi terhadap kajian media video terkait peningkatan hasil belajar siswa.
		2. Bagi peneliti, sebagai bahan acuan pada penelitian sejenis yang dilakukan dimasa yang akan datang.
	2. Manfaat Praktis
		1. Siswa

Membantu meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat memecahkan masalah atau persoalan yang dihadapi dalam mempelajari mata pelajaran PKn.

* + 1. Guru

Membantu guru dalam memilih dan memanfaatkan salah satu media pembelajaran.

* + 1. Kepala Sekolah

Hasil dari penelitian ini diharapkan menjadi bahan rekomendasi maupun pertimbangan untuk menciptakan kualitas pembelajaran demi peningkatan mutu pendidikan di sekolah.

* + 1. Peneliti

Bagi peneliti sendiri dapat memperoleh pengetahuan, pembelajaran, dan pengalaman baru dalam meneliti. Serta menambah pemahaman khususnya di dunia pendidikan mengenai media pembelajaran dalam peningkatan mutu pendidikan seiring dengan perkembangan teknologi.