

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Saat ini dunia pendidikan terus berkembang dari masa ke masa. Jika pendidikan di dunia menjadi berubah maka hal ini juga turut merubah perkembangan sistem pendidikan di Indonesia. Perubahan yang terjadi dari berbagai macam persoalan seperti perubahan internal dan eksternal. Ditimbulkan dari berbagai persoalan seperti perubahan sosial, teknologi dan jugabudaya yang bisa membawa dampak dalam kemajuan pendidikan. Faktor keberhasilan suatu bangsa dilihat dari kemajuan dan perkembangan sistem pendidikannya. Menurut Heri Gunawan (2014), Tujuan pendidikan inilah yang akan menentukan keberhasilan dalam proses pembentukan pribadi manusia yang berkualitas dengan tanpa mengesampingkan peranan unsur-unsur pendidikan.

Indonesia dan negara lain memiliki perbedaan yang mencolok dalam sistem pembelajaran yang diterapkan. Seperti halnya dalam menetapkan pendidikan usia dini. Dimana pendidikan ini sangatlah baik untuk melatih perkembangan motorik anak. Namun, di Indonesia lebih menekankan kepada belajar membaca, menulis, dan berhitung untuk anak usia dini. Sedangkan di luar negeri, pendidikan usia dini lebih menekankan kepada bermain dan berinteraksi untuk mengeksplorasi lingkungannya. Kemudian dari sisi waktu belajar, di mana waktu belajar di Indonesia sangatlah padat dalam waktu yang lama.

Pendidikan menjadi salah satu sarana yang harus dilalui untuk mempersiapkan masa depan yang lebih baik. Pendidikan di Indonesia dilewati secara bertahap dari mulai pendidikan anak usia dini, taman kanak-kanak, sekolah dasar, sekolah menengah pertama hingga sekolah menengah atas. Menurut Madyo Ekosusilo dan R.B Kasihadi (1990), Pendidikan adalah suatu proses, teknik, dan metode belajar mengajar dengan maksud mentransfer suatu pengetahuan dari seseorang kepada

orang lain melalui prosedur yang sistematis dan terorganisir yang berlangsung dalam jangka waktu yang relatif lama.

Di Indonesia sistem pendidikannya yaitu mengacu pada sistem pendidikan nasional sistem pendidikan yang akan membawa kemajuan dan perkembangan bangsa yang ada pada Pasal 1 UU SISDIKNAS no. 20 tahun 2003 disebutkan bahwa “Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk menghidupkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar siswa secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat, bangsa, dan negara.”

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun (2003), sistem pendidikan di Indonesia adalah sistem pendidikan nasional yaitu keseluruhan komponen pendidikan yang saling terkait secara terpadu untuk mencapai tujuan pendidikan nasional. Pendidikan nasional berakar pada nilai-nilai agama, kebudayaan nasional Indonesia dan tanggap terhadap tuntutan perubahan zaman. Pendidikan mempunyai peranan yang sangat penting dalam pembangunan manusia di Indonesia seutuhnya. Menurut Azhary (2013:2), pendidikan itu menentukan perubahan dan perkembangan sumber daya manusia dalam pembangunan bangsa dan juga negara.

Seiring berjalannya waktu, sistem pendidikan di Indonesia secara dinamis mengikuti perkembangan zaman. hal ini turut juga merubah pergantian kurikulum belajar yang berlaku. dari tahun 1947 hingga saat ini setidaknya sistem pendidikan di Indonesia telah berganti beberapa kali. Pemerintah mendefinisikan kurikulum sebagaimana tertuang dalam UU Nomor 20 Tahun 2013 (penyempurnaan dari PP Nomor 19 Tahun 2015) tentang Sistem Pendidikan Nasional sebagai seperangkat rencana dan pengaturan mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu (Daryanto, 2014: 14).

Kemajuan teknologi merupakan suatu hal yang tidak dapat kita hindari, karena seiring perkembangan zaman dan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi akan selalu muncul. Inovasi-inovasi teknologi diciptakan oleh manusia dengan maksud mempermudah aktifitas manusia dan diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Menurut Hamzah B. Uno dan Nina Lamatenggo (1999), teknologi merupakan tempat untuk mengolah, memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu.

Teknologi sangat penting di dunia pendidikan karena mempermudah untuk belajar. Proses belajar mengajar tidak mudah dilakukan karena tidak sekedar menyerap informasi dari guru, tetapi melibatkan beberapa kegiatan maupun tindakan yang harus dilakukan untuk mencapai hasil belajar yang lebih baik. Dengan teknologi sistem pendidikan akan lebih baik dilaksanakan dan mudah diterapkan kepada anak-anak. Menurut Lantip dan Rianto (2011:4), Teknologi informasi diartikan sebagai ilmu pengetahuan dalam bidang informasi yang berbasis komputer dan perkembangannya sangat pesat.

Upaya inovatif untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis mahasiswa perlu segera dilakukan. Salah satu alternatif dengan penerapan model pembelajaran *Problem Based Learning* (Pembelajaran Berbasis Masalah) (Toharudin & Kurniawan, 2017). Tapi pada penelitian ini, peneliti memilih model pembelajaran *Discovery Learning*. Model pembelajaran *Discovery Learning* merupakan suatu rangkaian kegiatan belajar yang melibatkan secara maksimal seluruh kemampuan siswa untuk mencari dan menyelidiki secara sistematis, kritis, logis, analitis sehingga mereka dapat merumuskan sendiri penemuannya (Hanafiah dan Suhana, 2010:77).

Saat ini pendidikan di seluruh dunia mengalami perubahan akibat dari pandemi covid-19 yang sudah hampir satu tahun ini dirasakan. (WHO, 2020) menyatakan bahwa virus yang satu ini berbahaya karena penularannya sangat cepat menyerang infeksi saluran pernafasan manusia

seperti batuk dan pilek dan bisa menyebabkan kematian. Akibat dari pandemi Covid-19 membuat pemerintah Indonesia mengeluarkan kebijakan baru demi menghentikan Covid-19. Dengan melaksanakan *Physical Distancing* dan juga pemerintah menerapkan kebijakan untuk di rumah saja seperti kerja di rumah atau *Work From Home* (WFH) dan kegiatan apapun diganti dengan media *online*.

Masa pandemi Covid-19 yang terjadi di Indonesia saat ini menimbulkan persoalan di dalam bidang pendidikan. Pembelajaran yang awalnya tatap muka menjadi *online* (Daring). Dampak dari perubahan ini dirasakan oleh siswa dan guru, perubahan ini memberikan efek yang mengakibatkan guru harus bisa mengatur waktu dan memberikan materi dengan sebaik-baiknya. Agar pembelajaran lebih mudah saat disampaikan, saat ini sudah ada aplikasi pembelajaran *online* siswa dan guru bisa bertatap langsung. Dengan adanya teknologi pembelajaran bisa dilakukan di mana saja dan kapan saja.

(Kemendikbud, 2020), mengeluarkan surat edaran tentang pembelajaran secara daring dan bekerja dari rumah dalam rangka pencegahan penyebaran Covid-19. Salah satu isi dari surat ini yaitu adalah meliburkan kegiatan belajar mengajar dan menggantinya dengan pembelajaran *online* (Daring). Melalui aplikasi yang dapat digunakan berbagai instansi pendidikan. Pada kondisi saat ini guru harus lebih inovatif dalam kegiatan belajar mengajar kepada siswa karena pembelajaran *online* menjadi suatu tantangan baru dalam melakukan kreativitas terhadap penggunaan teknologi.

Salah satu aplikasi yang bisa digunakan adalah *google classroom* yang telah memuat banyak informasi tentang pembelajaran *online* (Daring). Guru bisa memberikan materi dan mengunggah berbagai format *file* yang dapat menunjang pemahaman siswa salah satunya dengan konten video di dalam *google classroom*. Melalui video ini proses pembelajaran bisa lebih menarik, serta menyenangkan, karena siswa memiliki ketertarikan terhadap gambar binatang ataupun tumbuhan, maka dapat diberikan media dengan gambar binatang dan 4 tumbuhan yang menarik (Susilana, 2019). Video merupakan media *audiovisual* yang dapat bergerak

sehingga membantu siswa dalam memahami materi, sehingga kegiatan mengamati siswa dapat terbantu.

*Google classroom* sudah dirancang untuk mempermudah interaksi guru dan siswa dalam dunia maya. Aplikasi ini telah memberikan kesempatan kepada para guru untuk mengeksplorasi gagasan keilmuan yang dimilikinya kepada siswa. Inovasi yang telah diberikan bertujuan untuk membantu menciptakan pembelajaran yang aktif, efektif, efisien dan menyenangkan. Menurut Alam dan Dongoran (2014), bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat yang berfungsi dan digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Pembelajaran adalah proses komunikasi antar pembelajaran, pengajar dan bahan ajar. Dapat dikatakan bahwa, bentuk komunikasi tidak akan berjalan tanpa bantuan sarana untuk menyampaikan pesan.

Jadi, pembelajaran *online* yang diterapkan pada masa pandemi Covid-19 merupakan strategi baru yang diterapkan untuk melanjutkan kegiatan belajar mengajar antara guru dan siswa yang dapat dilaksanakan dari rumah, kegiatan tersebut tidak lepas dari penggunaan media agar dapat efektif dalam penerapannya. Pada pelaksanaannya siswa dan guru tidak perlu lagi melakukan kegiatan belajar mengajar secara tatap muka di ruang kelas, namun kini sudah bisa belajar dengan sistem pembelajaran *online*.

Berdasarkan latar belakang diatas, serta untuk mengetahui penelitian terdahulu maka akan dilakukan penelitian di SMP PGRI Cibeber dengan judul **Analisis Konten Video Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa.**

## **A. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang maka dapat diidentifikasi masalah-masalah berikut ini adalah sebagai berikut :

1. Dengan adanya virus covid-19 yang menyebar aktifitas kegiatan hanya bisa dilakukan di rumah dan belajar mengajar berlangsung secara *online* (Daring)
2. Dengan adanya pembelajar konten video daring memudahkan siswa saat belajar dan dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritisnya
3. Guru harus mempunyai inovasi-inovasi yang baru dalam kegiatan belajar mengajar melalui *online* (Daring) agar siswa lebih fokus dalam belajar.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikandan pembatasan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya, maka pertanyaan penelitian ini adalah :

1. Bagaimanakah kemampuan berfikir kritis siswa setelah pembelajaran menganalisis konten video?
2. Bagaimanakah hasil nilai siswa setelah pembelajaran menganalisis konten video?

## **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut : Untuk membuktikan bahwa menganalisis konten video pembelajaran melalui daring dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis siswa.

#### **D. Manfaat Penelitian**

1. Bagi penulis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan, pengetahuan, dan pengalaman peneliti tentang pembelajaran menganalisis konten video daring untuk meningkatkan berfikir kritis siswa.

2. Bagi guru

Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan masukan untuk guru agar dapat memberikan inovasi baru dalam pelaksanaan pembelajaran dan diharapkan penelitian ini juga dapat memberikan pengetahuan seputar bagaimana penggunaan aplikasi dalam kegiatan *google classroom*.

3. Bagi siswa

Penelitian ini diharapkan memberikan informasi, wawasan dan pengetahuan yang lebih luas tentang pembelajaran menganalisis konten video daring untuk meningkatkan berfikir kritis siswa yang sejalan dengan pengetahuannya.

4. Bagi Sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan saran kepada pihak sekolah dalam upaya pengembangan pembelajaran *online* melalui *google classroom* dengan konten video interaktif bagi siswa.

#### **E. Definisi Operasional**

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu "Pembelajaran menganalisis konten video daring untuk meningkatkan berfikir kritis siswa", maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu :

Definisi operasional dimaksudkan untuk menghindari kesalahan pemahaman dan perbedaan penafsiran yang berkaitan dengan istilah-istilah dalam judul skripsi. Sesuai dengan judul penelitian yaitu "Analisis

Konten Video Pembelajaran Daring untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa“, maka definisi operasional yang perlu dijelaskan, yaitu :

1. *Google Classroom*

perangkat lunak yang dirancang untuk membuat, mendistribusikan, dan mengatur penyampaian konten pembelajaran. memungkinkan kegiatan belajar mengajar menjadi lebih produktif dan bermakna dengan menyederhanakan tugas, meningkatkan kolaborasi, dan membina komunikasi siswa.

2. Konten Video

Sebuah media pembelajaran berupa materi yang dikemas dalam sebuah video dan gambar yang didalamnya memuat informasi mengenai banyak hal seperti pembelajaran. Siswa diarahkan untuk melihat video yang sesuai dengan materi, kemudian siswa mempelajarinya dan mendiskusikannya dengan guru. Sehingga Dalam pelajaran yang bersifat konten ini dapat mengasah kognitif siswa (kemampuan otak).

3. Berfikir Kritis

Berfikir kritis adalah sebuah tindakan menanggapi informasi yang diterima secara rasional untuk menentukan kebenaran informasi. Agar siswa berfikir kritis perlu di dorong untuk dapat menjelaskan sesuatu, mengevaluasi dan juga menyelesaikan masalah. Dari analisis tersebut bisa mengambil keputusan secara logis dan benar.

## **F. Sistematika Skripsi**

Sistematika penulisan skripsi merupakan sistem urutan penulisan dimana struktur organisasi skripsi ini menggambarkan hubungan setiap bab, urutan penulisan, serta hubungan antar sub bab dengan bab lainnya dalam membentuk sebuah kerangka utuh skripsi. Untuk mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai materi yang menjadi pokok penulisan skripsi juga agar mempermudah pembaca dalam mempelajari penulisan ini, sistematika penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, yaitu :

### **1. Bab I Pendahuluan**

Pendahuluan berisi tentang uraian terkait dengan latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, sistematika penulisan, dan mengkaji penelitian sebelumnya.

### **2. Bab II Landasan Teori**

Menerangkan terkait dengan pembelajaran online dan prestasi siswa, kerangka teori dan hipotesa yang mencakup jawaban sementara atas masalah tersebut.

### **3. Bab III Metode Penelitian**

Berisi tentang jenis penelitian, cara mendapatkan sumber data, populasi, teknik pengumpulan data, variabel penelitian, serta teknik analisis data,

### **4. Bab IV Analisis Data Dan Pembahasan**

Berisi tentang hasil penelitian berupa gambaran umum objek penelitian, deskripsi data penelitian dan responden, uji yang digunakan untuk menganalisis data penelitian serta pembahasan terkait dengan hasil penelitian tersebut.

### **5. Bab V Penutup**

Menerangkan tentang hasil penelitian dan pembahasan sesuai dengan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang disajikan secara

singkat dan jelas. Kemudian saran mencakup tentang himbauan kepada para pembaca atau instansi terkait supaya dapat memberikan saran dan juga masukan agar dapat memberikan pengetahuan dan manfaat serta dapat dikembangkan menjadi bahan kajian penelitian selanjutnya.