

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan guruan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi guruan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.¹

Permasalahan yang sering dihadapi dunia pendidikan adalah lemahnya proses pembelajaran. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, siswa lebih banyak belajar secara teori. Pembelajaran di kelas lebih diarahkan pada kemampuan anak untuk memahami materi pelajaran. Sedangkan teori yang di pelajari siswa kurang adanya penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Hal ini menyebabkan siswa kurang mengerti lebih dalam dari materi suatu pelajaran. Dalam kegiatan belajar mengajar, kehadiran guru diharapkan dapat mengembangkan potensi dan kreativitas siswa. Sehingga siswa dapat mempunyai pengetahuan tidak hanya teori, namun bisa mempraktekannya guna untuk masa yang akan datang dalam perkembangan zaman.²

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang

¹ Hasnadi, "Perencanaan Sumber Daya Manusia Pendidikan," *Bidayah* 10, no. 2 (2018): 10.
http://ejournal.staindirundeng.ac.id/index.php/bidayah/article/view/2_70/178

² Ayu Fitria, "Penggunaan Media Audio Visual Dalam Pembelajaran," *Cakrawala Dini* 5, no. 2 (2018): 17.
<https://ejournal.upi.edu/index.php/cakrawaladini/article/view/10498>

disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran.³

Permasalahan yang dihadapi guru selama ini adalah bagaimana memilih media pembelajaran yang cocok dengan materi yang akan diajarkan.⁴ Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga guruan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.⁵

Guru harus benar-benar memperhatikan penggunaan media yang sesuai dengan pokok bahasan tertentu, agar hasil pembelajaran tersebut dapat mencapai tujuan sebagaimana yang telah ditentukan. Selain itu pemilihan media harus berdasarkan konsep yang jelas, artinya pemilihan media tertentu bukan berdasarkan pada kesenangan Guru atau sekedar selingan dan hiburan, melainkan harus menjadi bagian yang menyeluruh dari proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi pembelajaran siswa. Kemudian pemilihan media harus sesuai dengan karakteristik siswa, secara menyeluruh bukan hanya sekelompok siswa, harus sesuai dengan gaya belajar siswa dan kemampuan siswa, yang terakhir yang harus diperhatikan yaitu pemilihan media harus sesuai kondisi lingkungan, fasilitas yang ada dan waktu yang tersedia untuk kepentingan pembelajaran.⁶

Perkembangan teknologi informasi saat ini sangat pesat, dalam proses pembelajaran antara guru (guru) dan siswa mulai memanfaatkan teknologi informasi yang semakin berkembang. Saat ini guru dituntut untuk menyusun bahan ajar yang inovatif dimana

³ Sapto Haryoko, "Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran," *Jurnal Edukasi Elektro* 5, no. 1 (2020): 19. <https://jurnal.unismuh.ac.id/index.php/jed/article/view/2386>

⁴ Misroh Sulaswari, Laily Fuadah, Rukhaini Fitri Rahmawati, *Buku Daros Perencanaan dan Inovasi Pembelajaran IPS* (Kudus: Program Studi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, 2020), 129.

⁵ Arya Adittia, "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD," *Mimbar Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020):10. <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/5227>

⁶ Nunu Mahnun, "Media pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran)," *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no. 1 (2018): 8. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/%20Anida/article/viewFile/310/293>

bahan ajar dapat berupa bahan ajar tercetak, audio dan interaktif sesuai dengan perkembangan teknologi informasi. Salah satunya dengan menggunakan media pembelajaran. materi pembelajaran merupakan salah satu metode yang digunakan untuk memberikan informasi kepada penerima pesan (siswa), sehingga membangkitkan minat belajar siswa. Teknologi informasi saat ini sangat penting dalam proses pembelajaran, misalnya media pembelajaran interaktif. pembelajaran adalah suatu kegiatan yang memungkinkan siswa dengan mudah mempelajari dan mengetahui apa yang sedang dikomunikasikan oleh guru. Untuk mencapai hal tersebut tentunya tidak mungkin dipisahkan antara penggunaan media sebagai alat untuk menyampaikan pesan. Media merupakan sarana komunikasi dengan siswa yang dapat meningkatkan keefektifan siswa dalam menerima informasi dari guru.⁷

Media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang dapat merangsang terjadinya proses belajar mengajar. Penggunaan media diperlukan mengingat media sebagai faktor penting dan sebagai alat yang memberi kemudahan bagi guru dalam menyampaikan materi dan siswa mudah menerima pelajaran. Dalam pembelajaran yang menggunakan media maka akan membangkitkan keinginan, rangsangan belajar, dan memberi pengaruh psikologis pada siswa sehingga suasana belajar menjadi lebih menyenangkan.⁸

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut guru kreatif dalam memanfaatkan media pembelajaran. Ilmu pengetahuan dan teknologi yang terus mengalami kemajuan akan selalu mendorong upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan dan hasil teknologi untuk proses belajar.

Berdasarkan penjelasan yang ada maka dapat disimpulkan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media perlu dikembangkan. Media pembelajaran merupakan alat bantu dalam pembelajaran baik berupa media audio maupun visual yang digunakan untuk membantu proses belajar agar siswa lebih mudah memahami materi pelajaran. Pemilihan media pembelajaran

⁷ Nunu Mahnun, "Media pembelajaran (Kajian terhadap Langkah-langkah Pemilihan Media dan Implementasinya dalam Pembelajaran," *Jurnal Pemikiran Islam* 37, no. 1 (2018): 10. <https://ejournal.uin-suska.ac.id/index.php/%20Anida/article/viewFile/310/293>

⁸ Arya Adittia, "Penggunaan Media Audio Visual untuk Meningkatkan Belajar IPS pada Siswa Kelas IV SD," *Mimbar Sekolah Dasar* 4, no. 1 (2020):10. <https://ejournal.upi.edu/index.php/mimbar/article/view/5227>

disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai serta diperlukan juga aspek kemenarikan. Aspek kemenarikan ini dapat dilakukan dengan menerapkan konsep belajar dalam sebuah media pembelajaran yang dipadukan dengan animasi, suara, maupun gambar. Misalnya video pembelajaran, melalui video pembelajaran hal-hal yang abstrak akan lebih jelas, siswa akan lebih mudah memahami materi dan mengembangkan imajinasi dalam berpikir. Melalui video, siswa dapat menghubungkan materi yang dipelajari dengan pengalaman nyata dalam kehidupan sehari-hari.⁹

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) adalah ilmu yang mempelajari fakta, konsep, dan fenomena yang berkaitan dengan masalah sosial. Di MTs Mansyaul Ulum Sukoharjo Pati, pada awalnya menggunakan pembelajaran konvensional dengan media ceramah.¹⁰ Menurut guru yang bersangkutan kurangnya minat siswa terhadap pembelajaran teori dengan menggunakan metode konvensional dengan media ceramah yang berdasar pada buku LKS saja. Sehingga siswa cenderung pasif dalam pembelajaran, akibatnya hasil belajar kurang baik. Kemudian guru yang bersangkutan melakukan perencanaan dengan menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis TikTok. Pada perencanaan ini diharapkan mampu membantu siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Pada penelitian ini materi yang dipilih adalah materi interaksi sosial dan lembaga sosial karena pada materi ini siswa dituntut untuk mampu memahami, menjelaskan dan memecahkan masalah yang berkaitan dengan interaksi sosial, jenis interaksi sosial, lembaga sosial dan jenis lembaga sosial.¹¹ Alasan peneliti mengambil MTs Mansyaul Ulum sebagai lokasi penelitian karena sebelumnya telah melakukan observasi dan melihat permasalahan yang sesuai dengan topik di atas.

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka peneliti ingin mengetahui lebih mendalam mengenai “Penerapan Video Pembelajaran Interaktif Berbasis TikTok dalam Materi Interaksi Sosial dan Lembaga Sosial di MTs Mansyaul Ulum Sukoharjo Pati”

⁹ Misroh Sulaswari, Laily Fuadah, Rukhaini Fitri Rahmawati, *Buku Daros Perencanaan dan Inovasi Pembelajaran IPS* (Kudus: Program Studi Tadris IPS Fakultas Tarbiyah IAIN Kudus, 2020), 129.

¹⁰ Abdul Kholiq, wawancara oleh penulis, wawancara 1, transkrip, 24 Oktober 2022.

¹¹ Abdul Kholiq, wawancara oleh penulis, wawancara 1, transkrip, 24 Oktober 2022.

B. Fokus Penelitian

Bagian penting dari penelitian kualitatif adalah menetapkan fokus akan penelitian yang dilakukan. Penetapan fokus dilakukan pada menunjukkan batasan masalah dan merujuk perhatiannya pada pokok permasalahan. Fungsinya, membantu peneliti dalam mendapatkan data sesuai dengan objek yang diteliti.¹²

Fokus penelitian pada skripsi ini yaitu mengenai tahapan perencanaan video pembelajaran interaktif berbasis TikTok dalam materi interaksi sosial dan lembaga sosial di MTs Mansyaul Ulum Sukoharjo pati, dan kendala dalam perencanaan video pembelajaran interaktif dalam materi interaksi sosial dan lembaga sosial di MTs Mansyaul Ulum Sukoharjo pati, hal ini dilakukan agar penelitian yang ada tidak melebar pada hal-hal yang tidak berkaitan dengan permasalahan yang akan diteliti.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas maka rumusan masalahnya adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana tahapan perencanaan video pembelajaran interaktif berbasis TikTok dalam materi interaksi sosial dan lembaga sosial di MTs Mansyaul Ulum Sukoharjo Pati?
2. Bagaimana kendala dalam perencanaan video pembelajaran interaktif berbasis TikTok dalam materi interaksi sosial dan lembaga sosial di MTs Mansyaul Ulum Sukoharjo Pati?

D. Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan, adapun tujuannya sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui tahapan perencanaan video pembelajaran interaktif berbasis TikTok dalam materi interaksi sosial dan lembaga sosial di MTs Mansyaul Ulum Sukoharjo Pati
2. Untuk mengetahui kendala dalam perencanaan video pembelajaran interaktif berbasis TikTok dalam materi interaksi sosial dan lembaga sosial di MTs Mansyaul Ulum Sukoharjo Pati

¹² Sugiyono, 'Metode Penelitian Pendidikan' (Bandung: Alfabeta, 2013), hal. 285.

E. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat penelitian ini dibedakan menjadi manfaat teoritis dan manfaat praktis:

1. Manfaat Teoritis
 - a. Dalam menyelesaikan penelitian ini, diharapkan karya ini dapat menyimpulkan suatu permasalahan yang digali serta dapat dipertanggung jawabkan sebagai khazanah keilmuan.
 - b. Adanya penelitian ini bisa menjadi rujukan penelitian selanjutnya dalam rangka perbaikan atau menyempurnakan. Ditinjau dari masalah dan teori yang diangkat untuk menghadirkan konsep ilmiah dan objektif.
2. Manfaat Praktis
 - a. Manfaat bagi guru IPS

Memberi informasi kepada guru bidang IPS guna dijadikan sebagai motivator dalam meningkatkan hasil belajar siswa mata pelajaran IPS sesuai dengan konsep-konsep yang diajarkan serta dapat mengambil suatu kebijakan dalam proses kegiatan belajar mengajar untuk mengetahui prestasi siswa.
 - b. Manfaat bagi siswa

Hasil penelitian ini diharapkan akan berguna bagi siswa untuk selalu meningkatkan hasil belajar, dengan pembelajaran yang menggunakan video pembelajaran interaktif berbasis TikTok.
 - c. Manfaat bagi peneliti

Untuk menambah wawasan kepada peneliti, khususnya mengetahui tentang perencanaan video pembelajaran interaktif berbasis TikTok

F. Sistematika Penulisan

Sistematika yang ada dalam pembahasan dan penulisan ini dibagi menjadi tiga bagian, adapun lebih detailnya yaitu sebagai berikut:

BAB I: Pada bagian ini berisi pendahuluan, yang secara umum bagian pendahuluan menjelaskan mengenai masalah yang akan diteliti tentang perencanaan video pembelajaran interaktif berbasis TikTok dalam materi interaksi sosial dan lembaga sosial di MTs Mansyaul Ulum Sukoharjo Pati

BAB II: pada bab 2 ini, berisi kajian yang terdiri dari teori-teori yang terkait dengan judul seperti pengertian dan konsep video pembelajaran interaktif berbasis TikTok, pengertian interaksi sosial dan lembaga sosial.

BAB III: Pada bab 3 berisi metode penelitian yaitu jenis dan pendekatan penelitian, setting penelitian, subjek penelitian, teknik pengumpulan data yang terdiri dari observasi, wawancara, dan dokumentasi. Lalu terdapat sumber data, penguji keabsahan data dan terakhir ada teknik analisis data.

BAB IV: Pada bab 4 ini menjelaskan mengenai gambaran obyek penelitian, deskripsi data penelitian, dan analisis data penelitian.

BAB V: Pada bab ini menjelaskan mengenai tentang kesimpulan dan saran-saran yang didapatkan berdasarkan penelitian yang telah dilakukan.

Daftar Pustaka: Berisi tentang sumber-sumber yang peneliti gunakan selama proses penulisan penelitian. Sumber ini didapatkan berdasarkan dari buku, jurnal, skripsi atau tesis, dan dari sumber lainnya.

