

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi saat ini semakin pesat, khususnya dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi. Hal ini menjadi salah satu kebutuhan yang cukup penting bagi sebagian besar manusia dalam menjalani aktivitas sehari-hari. Dengan perkembangan teknologi informasi yang semakin maju, manusia dapat membuat berbagai macam peralatan sebagai alat bantu dalam menjalankan berbagai aktivitas guna meningkatkan produktivitas. Penggunaan teknologi telah digunakan oleh berbagai lapisan masyarakat, organisasi dan perusahaan. Salah satunya adalah bidang pendidikan. Teknologi dapat membantu dalam proses pembelajaran.

Dalam bidang pendidikan terutama pendidikan formal jenjang sekolah menengah pertama yang waktu dan tempat telah ditentukan secara pasti tentunya kegiatan pembelajaran harus dilakukan mengikuti jadwal yang telah ditentukan agar materi dapat diterima oleh siswa dengan baik. Namun pada kenyataannya seringkali kegiatan pembelajaran kurang tersampaikan secara keseluruhan, hal ini biasanya terjadi akibat siswa atau guru yang berhalangan hadir akibat sakit, izin, serta hari libur yang menyebabkan terganggunya proses belajar mengajar. Selain itu bisa juga terjadi akibat siswa yang sudah jenuh memperhatikan guru karena sudah lelah dengan pelajaran-pelajaran sebelumnya ataupun kegiatan saat waktu istirahat. Pihak guru sendiri juga memiliki kemungkinan untuk tidak maksimal dalam pemberian materi akibat banyaknya jam pelajaran yang harus dijalani pada satu hari. Sehingga terdapat sebagian siswa yang mendapatkan hasil penilaian murni kurang memuaskan, diakibatkan kurangnya minat baca dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran.

Jika hal ini terus berlanjut muncul kemungkinan dapat menghambat perkembangan siswa untuk mencapai batas standar KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) mata pelajaran bahasa Inggris dan nantinya akan menyebabkan kesulitan ketika mengikuti pelajaran di tingkat selanjutnya akibat tidak menguasai dasar materi. Sehingga dibutuhkan suatu alternatif pembelajaran yang dapat menarik minat siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan masalah diatas maka penelitian ini akan membuat suatu media pembelajaran interaktif melalui platform youtube dengan metode MDLC (Multimedia Development Life Cycle) yang memiliki tahapan terstruktur secara jelas dan runtut yaitu konsep, desain, pengumpulan bahan, pembuatan produk, pengujian, dan penyebaran sehingga mudah untuk dipahami [1]. Hasil penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas dan efektivitas proses belajar mengajar.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana merancang dan membuat video interaktif berbasis 2D pelajaran bahasa inggris dengan memanfaatkan platform youtube?
2. Seberapa efektif media interaktif berbasis video bagi pembelajaran materi Invitation bahasa inggris kelas 8 di SMPN 1 Sukorejo?

1.3 Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini, adalah sebagai berikut :

1. Objek pada penelitian ini adalah SMPN 1 Sukorejo kelas 8.
2. Hasil video interaktif memanfaatkan fitur youtube end screen.
3. Media pembelajaran hanya dapat diakses melalui platform youtube.
4. Materi yang digunakan dalam penelitian ini yaitu materi invitation kelas 8 SMP.
5. Ekstensi file pada hasil penelitian ini adalah mp4.

1.4 Tujuan Penelitian

1. Merancang dan Membuat video interaktif berbasis 2D pelajaran bahasa inggris materi invitation dengan memanfaatkan platform youtube.
2. Mengetahui tingkat efektivitas media interaktif pada proses belajar mengajar di SMP N 1 Sukorejo berdasarkan minat siswa dan kelayakan media pembelajaran berdasarkan isi materi pada video interaktif.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini bagi objek adalah :

1. Menambah variasi media pembelajaran.
2. Hasil penelitian dapat dijadikan evaluasi tingkat pemahaman dan minat siswa terhadap materi saat menggunakan metode pembelajaran menggunakan video

interaktif.

Manfaat dari penelitian ini bagi peneliti selanjutnya adalah :

1. Dapat dikembangkan untuk mata pelajaran maupun materi lainnya.
2. Dapat dikembangkan menjadi media pembelajaran yang mencakup keseluruhan materi dalam satu semester maupun satu tahun ajaran.
3. Menjadi referensi pembuatan video interaktif memanfaatkan fitur end screen pada platform youtube.

1.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan skripsi "Pembuatan Video Pembelajaran Interaktif 2D Bahasa Inggris Pada Platform Youtube Dengan Memanfaatkan Youtube End Screen" sebagai berikut :

BAB I PENDAHULUAN, berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA, berisi studi literatur dan dasar teori.

BAB III METODE PENELITIAN, didalamnya terdapat tinjauan umum tentang objek penelitian, alur penelitian, dan tahapan penelitian.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN, berisi tentang hasil dari tahapan penelitian dan pembahasan.

BAB V PENUTUP, berisi kesimpulan dan saran.