

BAB I

PENDAHULUAN

1. 1 Latar Belakang

Berdasarkan UU No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, Program pendidikan yang dirancang dengan baik memungkinkan setiap siswa untuk berkembang secara intelektual, pribadi, sosial, emosional, dan profesional, sekaligus menumbuhkan nilai-nilai keagamaan dan spiritual yang melekat dalam diri siswa, rasa identitas nasional, serta kemampuan untuk bekerja secara mandiri (Indonesia, 2003:135). Jika orang mengkaji konsep di atas secara lebih mendalam, ia dapat melihat bahwa pendidikan pada dasarnya merupakan pendekatan terbaik untuk meng humanisasi manusia di segala aspek kehidupan. Dengan demikian, pendidikan memiliki peran khusus dalam mengubah karakter seorang anak dari yang buruk menjadi sedikit lebih baik.

UU No.20/2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional di Pasal 1 Ayat 8, sebagaimana dikutip oleh Kanisius Bhila, secara jelas menguraikan jenjang pendidikan sebagai berikut: *Pertama*, pendidikan dasar mencakup SD, SMP, maupun bentuk lainnya yang sedapat mungkin sederajat dan lanjutan dari Pendidikan Menengah ada;aj bentuk lanjutan dari Pendidikan Dasar. *Kedua*, Pendidikan tinggi mencakup semua jenjang pendidikan setelah sekolah menengah atas, termasuk jenjang yang mengarah pada gelar sarjana, magister, atau doktor di bidang tertentu. Berbagai tahap yang diuraikan pada bagian ini sejatinya memiliki tujuan utama antara lain membentuk kepribadian seorang anak manusia sesuai dengan perkembangan dirinya mulai dari usia dini hingga mencapai usia dewasa (Kanis Bhila, 2003:14).

Berlandaskan UU No.14/2005 tentang guru dan dosen menyebutkan mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, serta mengevaluasi siswa merupakan tanggung jawab utama para guru, yang dikenal sebagai pendidik profesional. Tiga jenjang pendidikan formal yang menjadi sasaran program ini adalah sekolah dasar, sekolah menengah, serta PAUD (Indonesia, 2005:125). UU di atas menekankan bahwasannya guru tidak hanya

mempunyai fungsi jadi pendidik, namun jadi agen pendidikan yang mempunyai peranan strategis guna meningkatkan kualitas pendidikan. Maka karenanya, dalam dunia pendidikan guru adalah agen perubahan bagi peserta didik. Guru menjadi salah satu tonggak utama dalam pembelajaran. Guru adalah agen perubahan bagi para siswa yang dapat memanfaatkan perkembangan teknologi digital dengan pembelajaran bervariasi dan edukatif. Sebagai agen pembelajaran, guru harus bisa menciptakan suasana belajar yang dinamis, memanfaatkan teknologi untuk mendukung keterlibatan aktif siswa dalam prosesnya belajar, serta membimbing para siswa menjadi pembelajar mandiri yang bertanggung jawab terhadap proses belajarnya sendiri.

Di era digital ini, guru sebagai fasilitator pembelajaran digital juga berperan sebagai agen perubahan dalam ekosistem pendidikan. Guru bukan saja berfungsi sebagai pengajar, tetapi juga menjadi pemimpin transformasi digital di sekolah dan komunitas pendidikan (Halimatussakdiah 2025:113). Dari pernyataan ini, dapat ditarik satu kesimpulan bahwa sejatinya guru adalah ujung tombak pendidikan untuk mencerdaskan seorang anak manusia. Kendati demikian, di tengah kehidupan zaman ini dengan hadirnya perkembangan teknologi pun turut memberikan warna baru bagi dunia pendidikan secara khusus dan kehidupan bermasyarakat secara umum. Pada sisi lain, secara gamblang ditemukan bahwa teknologi dan berbagai hal di dalamnya turut memberikan sumbangsih terbesar bagi keberlangsungan hidup manusia. Artinya, teknologi menghadirkan dunia yang begitu luas dalam satu klik.

Motivasi adalah sebuah elemen utama dalam proses pembelajaran, karena dianggap sebagai suatu kekuatan yang memotivasi individu guna mewujudkan capaian yang dirinya inginkan. Lestari (2020) mendefinisikan motivasi sebagai suatu kekuatan penggerak pribadi siswa yang memengaruhi aktivitas pembelajaran, memberikan petunjuk pada kegiatan pembelajaran, menjamin kelangsungan dan keberhasilan belajar (E. T. Lestari, 2020:125). Kegiatan proses belajar mengajar memerlukan motivasi dari siswa. Untuk itu penyediaan lingkungan belajar yang praktis sekaligus menarik akan mampu meningkatkan

motivasi sekaligus semangat belajar siswa demi mencapai keberhasilan pada kegiatan pembelajaran.

Guru yang kurang kreatif dalam memanfaatkan media teknologi digital, seperti penggunaan game atau *Artificial Intelligence* (AI), akan menimbulkan dampak negatif yang signifikan pada siswa. Metode pembelajaran yang monoton selalu didominasi oleh metode ceramah. Pemanfaatan video pembelajaran interaktif sangat membantu guru dalam mengembangkan kreativitas dan mampu membuat siswa semakin aktif, serta dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Pembelajaran konvensional kurang memanfaatkan media digital dan AI. Kurangnya kreativitas guru mengakibatkan proses belajar menjadi monoton dan berujung pada penurunan drastis pemahaman dan motivasi belajar peserta didik karena biasanya siswa merasa jenuh dan bosan. Kehadiran teknologi juga berdampak bagi para siswa yaitu terbiasa menggunakan gadget-nya. Para siswa sudah lumrah memanfaatkan HP-nya untuk belajar, bermain, serta menghabiskan waktu luang yang dimilikinya. Kebiasaan itu ikut berdampak pada motivasi belajar siswa.

Adapun beberapa media pembelajaran yang dimanfaatkan pendidik untuk menyampaikan materi pembelajaran, adalah media audiovisual dalam bentuk video. Media audiovisual, yang mencakup video sebagai salah satu bagiannya, menggunakan gambar bergerak dan suara untuk menyampaikan gagasan dan informasi. Manfaat ini yang membuat video pembelajaran interaktif kebanyakan banyak dijadikan sarana guna memperoleh dan mengkomunikasikan pesan secara lengkap. Selain itu, sebagai media audiovisual, video pembelajaran interaktif mampu menampilkan hal-hal, seperti objek, tempat, dan peristiwa melalui format gambar bergerak secara komprehensif (M.A, Pribadi, A, Benny, 2017:98).

Dengan demikian, video interaktif mampu meningkatkan interaksi di kelas serta aksesibilitas yang lebih mudah bagi siswa. *User friendly* dan lingkungan belajar kelebihan dari keduanya ini mencakup sifat ramah pengguna yang tidak terbatas, memfasilitasi penyampaian materi dengan mudah dan menyediakan lingkungan belajar secara perorangan. Selain itu, kegunaan dari media pembelajaran sangat berperan penting menaikkan konsentrasi serta motivasi belajar

siswa. Menurut Yaumi, Muhammad (2018) peran video pembelajaran interaktif sangat efektif pada peningkatan motivasi belajar siswa. Motivasi menjadi suatu aspek penting proses pembelajaran karena berdampak positif berupa penyemangat bagi para siswa. Solusi untuk mencapai tujuan pembelajaran adalah dengan memberikan motivasi secara maksimal. Motivasi adalah keinginan untuk melakukan aktivitas yang menyenangkan dan merupakan faktor kunci yang menentukan tingkat usaha ketekunan serta hasil belajar siswa (Yaumi, 2018:44).

Merujuk pada penjelasan serta masalah yang sudah dipaparkan di atas, penulis memiliki ketertarikan untuk menelaah studi dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Video Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Motivasi Belajar pada Mata Pelajaran Agama Katolik Kelas VII B di SMP Negeri 1 Nita”**. Studi ini perlu dilakukan karena penulis melihat penggunaan media konvensional yang dimanfaatkan para pendidik di ruang kelas tidak efektif guna meningkatkan motivasi belajar para siswa. Siswa akan merasa terbebani jika pendidik memberi tugas membuat media konvensional karena faktor ekonomi dari orang tua peserta didik yang belum tercukupi. Siswa tidak begitu senang jika guru masih memanfaatkan model ceramah pada proses pembelajaran. Dari beberapa masalah yang telah diteliti oleh penulis, penggunaan video pembelajaran interaktif sangat membantu guru pada proses penyampaian pembelajaran secara efektif.

1.2. Rumusan Masalah

Berlandaskan masalah, penulis di studi ini mampu merumuskan masalahnya yakni: “Apakah penggunaan video pembelajaran interaktif berpengaruh signifikan terhadap motivasi belajar siswa kelas VII B pada Mata Pelajaran Agama Katolik di SMP Negeri 1 Nita?”

1.3. Batasan Masalah

Studi ini tak menyimpang atau meluas dari topik permasalahan karena penulis hanya melakukan studi terhadap pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif terhadap Mata Pelajaran agama Katolik. Lain daripada itu,

studi ini berpusat pada pengaruh penggunaan video pembelajaran interaktif dalam meningkatkannya motivasi belajar siswa kelas VII B di SMPN 1 Nita.

1.4. Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh video pembelajaran interaktif terhadap peningkatan motivasi belajar pada mata pelajaran agama katolik di SMP Negeri 1 Nita

1.5 Manfaat Penelitian

1.5.1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangsih pemikiran, memperkaya ilmu pengetahuan serta menjadi dasar pengembangan wawasan dan pola pikir akademis terkait penerapan media video pembelajaran interaktif khususnya pada mata pelajaran Pendidikan Agama Katolik dan Budi Pekerti. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memperkuat landasan teori pembelajaran berbasis teknologi serta referensi bagi perkembangan materi ajar di masa mendatang.

1.5.2 Manfaat Praktis

1.) Bagi Penulis

Bagi peneliti, penelitian ini memberikan manfaat berupa kemampuan untuk mengevaluasi dan mengukur tingkat efektivitas penerapan video pembelajaran interaktif dalam pembelajaran Pendidikan Agama Katolik. Melalui hasil kajian ini, peneliti mendapat wawasan mendalam mengenai cara mengintegrasikan unsur visual dan interaktif kedalam materi, yang bertujuan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik.

Selain itu, penerapan video interaktif diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, meminimalkan rasa jenuh atau kebosanan selama proses pelajaran berlangsung, serta memperkuat daya ingat dan pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan. Penelitian ini dapat memberikan bekal keterampilan bagi

peneliti dalam menerapkan strategi pembelajaran lebih efektif, inovatif, dan berpusat pada peserta didik.

2.) Bagi Sekolah

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan, landasan, dan referensi ilmiah bagi pihak sekolah dalam memperdalam pemahaman, merencanakan, serta menerapkan penggunaan video pembelajaran interaktif secara lebih terarah dan terencana. Karena itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan kebijakan pendidikan, peningkatan kualitas proses pembelajaran yang inovatif untuk mendukung pencapaian tujuan pendidikan secara optimal di lingkungan sekolah.

3.) Bagi Lembaga IFTK Ledalero

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan, landasan, dan referensi ilmiah bagi Institut Filsafat dan Teknologi Kreatif (IFTK) Ledalero dalam memperdalam pemahaman, merencanakan, serta menerapkan pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi secara lebih terarah dan terencana. Karena itu, penelitian ini juga dapat menjadi dasar pertimbangan dalam pengembangan kurikulum, kebijakan akademik, serta peningkatan kualitas proses pendidikan yang inovatif dan kreatif untuk mendukung pencapaian tujuan institusi secara optimal.