

**KESULITAN GURU MERANCANG MEDIA INOVATIF DIGITAL  
UNTUK PEMBELAJARAN SOSIOLOGI**

*Studi Kasus : SMA N 2 Dumai*

**SKRIPSI**

*Diajukan sebagai Salah Satu Persyaratan untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang*



**Oleh:  
Manisa Octasyavira  
NIM. 18058214**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN SOSIOLOGI  
DEPARTEMEN SOSIOLOGI  
FAKULTAS ILMU SOSIAL  
UNIVESITAS NEGERI PADANG  
2022**

**HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI**

**KESULITAN GURU MERANCANG MEDIA INOVATIF DIGITAL UNTUK  
PEMBELAJARAN SOSIOLOGI (STUDI KASUS : SMA N 2 DUMAI)**

**Nama** : Manisa Octasyavira  
**NIM/TM** : 18058214/2018  
**Program Studi** : Pendidikan Sosiologi  
**Departemen** : Sosiologi  
**Fakultas** : Ilmu Sosial

**Padang, November 2022**

**Mengetahui  
Dekan FIS UNP**



**Dr. Siti Fatimah, M.Pd., M. Hum**  
**NIP. 19610218 198403 2 001**

**Disetujui Oleh,  
Pembimbing**



**Nurlizawati, S. Pd., M. Pd**  
**NIP. 19880720 201903 2 001**

**HALAMAN PENGESAHAN LULUS UJIAN SKRIPSI**

**Dinyatakan Lulus Setelah Dipertahankan di Depan Tim Penguji Skripsi**

**Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi**

**Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang**

**Pada Hari Jumat, 11 November 2022**

**Kesulitan Guru Merancang Media Inovatif Digital untuk Pembelajaran  
Sosiologi (Studi Kasus: SMA N 2 Dumai)**

**Nama : Manisa Octasyavira**  
**NIM/TM : 18058214/2018**  
**Program Studi : Pendidikan Sosiologi**  
**Departemen : Sosiologi**  
**Fakultas : Ilmu Sosial**

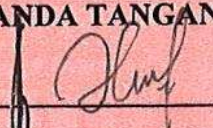
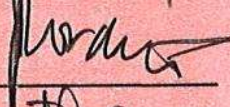
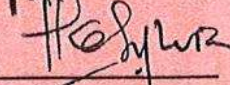
**Padang, November 2022**

**TIM PENGUJI**

**NAMA**

- 1. Ketua : Nurlizawati, S.Pd., M.Pd**
- 2. Anggota : Nora Susilawati, S. Sos., M.Si**
- 3. Anggota : Ike Sylvia, S.IP., M.Si., M.Pd**

**TANDA TANGAN**

- 1.** 
- 2.** 
- 3.** 

## SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Manisa Octasyavira  
NIM/TM : 18058214/2018  
Program Studi : Pendidikan Sosiologi  
Departemen : Sosiologi  
Fakultas : Ilmu Sosial

Dengan ini menyatakan, bahwa skripsi saya yang berjudul “Kesulitan Guru Merancang Media Inovatif Digital untuk Pembelajaran Sosiologi (Studi Kasus: SMA N 2 Dumai)” adalah benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan hasil plagiat dari karya orang lain. Apabila suatu saat terbukti saya melakukan plagiat, maka saya bersedia diproses dan menerima sanksi akademis maupun hukuman sesuai dengan ketentuan yang berlaku, baik di institusi UNP maupun masyarakat dan Negara.

Dengan demikian surat pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan rasa tanggung jawab sebagai anggota masyarakat ilmiah.

Padang, November 2022

Mengetahui,  
Ketua Jurusan Sosiologi



Dr. Eka Vidya Putra, S.Sos., M.Si  
NIP.19731202 200501 1 001

Saya yang menyatakan



Manisa Octasyavira  
NIM.18058214

## ABSTRAK

**Manisa Octasyavira, 2018 “Kesulitan Guru Merancang Media Inovatif Digital untuk Pembelajaran Sosiologi Studi Kasus SMA N 2 Dumai”. Skripsi, Program Studi Pendidikan Sosiologi Departemen Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Universitas Negeri Padang.**

Penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan kesulitan guru didalam merancang media inovatif digital untuk pembelajaran sosiologi. Peneliti tertarik melakukan penelitian ini dikarenakan masih banyaknya guru yang masih mengalami kesulitan dalam merancang media pembelajaran inovatif digital sehingga hal tersebut membuat proses belajar mengajar menjadi bosan. Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian kualitatif deskriptif, dengan tipe penelitian studi kasus, pemilihan informan dilakukan secara purposive sampling dengan 7 orang informan yaitu 3 orang siswa, 2 orang guru sosiologi, 1 kepala sekolah, 1 wakil kurikulum. Pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan secara observasi, wawancara mendalam, dan studi dokumentasi. Data Reduction (Reduksi Data), Data Display (Penyajian Data), dan Conclusion Drawing/ Verification (Penarikan Kesimpulan). Lokasi penelitian di SMA Negeri 2 Dumai. Hasil penelitian ini menunjukkan kesulitan guru dalam merancang media inovatif untuk pembelajaran sosiologi yang disebabkan oleh tiga faktor penyebab yaitu: *Pertama*, kurangnya keterampilan dan kreatifitas yang dimiliki oleh guru hal ini disebabkan karena kebiasaan guru didalam mengajar tidak menggunakan media, kemampuan menelaah kebutuhan materi pembelajaran yang sulit, kesalahan dalam memahami *student center*, *Kedua* ceramah sebagai metode utama dalam pembelajaran dikarenakan guru mengalami kesulitan memahami gaya belajar siswa, guru kurang memanfaatkan sarana dan prasarana yang disediakan disekolah dan yang terakhir Guru tidak mempunyai waktu luang untuk membuat media pembelajaran. Kesulitan guru dalam merancang media pembelajaran inovatif ini dianalisis menggunakan teori kognitif dari David Ausubel tentang belajar bermakna karena teori ini cocok dengan penelitian yang akan peneliti teliti. Seharusnya jika guru mampu merancang media pembelajaran yang inovatif maka nantinya akan tercipta belajar bermakna dengan cara guru memberikan media pengajaran yang inovatif serta metode pembelajaran yang sesuai dengan siswa butuhkan agar mencapai tujuan pembelajaran.

***Kata Kunci: Kesulitan, Guru, Media***

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

*Alhamdulillahirabbila'amin.* Segala puji dan syukur kehadiran Allah Subhanahuwat'ala atas berkah, rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa dilimpahkan kepada penulis. Tidak pernah lupa sholawat beserta salam penulis curahkan kepada Nabi Muhammad Sallallahu'alaihi wa sallam. Atas izin Allah Subhanahuwata'alah penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul ***“Kesulitan Guru Merancang Media Inovatif Digital untuk Pembelajaran Sosiologi”***. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar sarjana pendidikan pada Departemen Sosoiologi, Fakultas Ilmu Sosial, UniversitasNegeri Padang.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan baik dari segi materi, data maupun teknik penulisan, semua ini karena keterbatasan kemampuan dan pengalaman yang penulis miliki. Oleh sebab itu penulis mengharapkan kritikan dan saran dari berbagai pihak yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini.

Dalam penyusunan skripsi ini penulis banyak mendapatkan bantuan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin mengucapkan terimakasih kepada:

1. Prof. Drs. Ganefri, M. Pd, Ph.D. Selaku Rektor Universitas Negeri Padang, dan segenap anggota senat akademik Universitas Negeri Padang.

2. Dr. Siti Fatimah, M. Pd., M. Hum. selaku Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Segenap civitas akademik Fakultas Ilmu Sosial.
3. Bapak Dr. Eka Vidya Putra, S. Sos., M. Si sebagai Ketua Departemen Sosiologi yang telah membantu kelancaran penulisan skripsi ini.
4. Ibu Erda Fitriani, S. Sos., M. Si sebagai Sekretaris Departemen Sosiologi Universitas Negeri Padang.
5. Ibu Nurliza Wati, S.Pd., M.Pd selaku Pembimbing skripsi yang telah bersedia menerima serta memberikan arahan, saran, masukan dan motivasi dengan penuh kesabaran yang sangat berarti dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih banyak penulis ucapkan kepada ibu atas waktunya untuk memberikan saran, nasehat, motivasi dan bimbingan kepada penulis. Semoga ibu dan keluarga selalu dalam lindungan Allah Subhanahuwata'ala dan ilmu yang ibu berikan kepada penulis menjadi amal jariah di sisi Allah Subhanahuwata'ala.
6. Ibu Nora Susilawati, S.Sos., M.Si selaku pembahas I, dan Ibu Ike Sylvia, S.IP., M.Si, M.Pd selaku pembahas II yang telah memberikan saran, kritik dan masukan dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Bapak dan Ibu Dosen Departemen Sosiologi yang telah banyak memberikan ilmunya kepada penulis selama menjalankan perkuliahan serta Abang dan Kakak Staf Departemen Sosiologi yang banyak membantu penulis selama pelaksanaan perkuliahan sampai dengan tahap penyelesaian akhir perkuliahan ini.
8. Kepada pihak sekolah SMA N 2 Dumai yang telah memberi izin untuk melakukan penelitian disekolah.

9. Terspesial kepada kedua orang tua Ibu Sumini dan Bapak Jumin tercinta dan tersayang yang keduanya tiada henti- hentinya selalu memberikan do'a, semangat, nasihat, perhatian, jutaan kasih sayang dan dukungan kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan studi S1. Tak ada sepele katapun yang mampu mewakili rasa keikhlasan, kesabarannya dan terima kasih atas semua pengorbanan yang telah diberikan kepada peneliti.
10. Kepada keluarga besar ibu di Dumai dan bapak di Jawa yang selalu ada serta memberikan semangat serta dukungan material.
11. Kepada sahabat tercinta di dumai FourEver Nisep dan Reva yang selalu memberikan dukungan material.
12. Kepada sahabat tercinta Silvani Evamela, Salsabila Dinda, Artia Siska yang selalu ada dimanapun dan kapanpun serta situasi apapun yang menemani masa masa kuliah dan juga berjuang bersama di masa masa sulitnya skripsi ini 24/7 hingga peneliti bisa menyelesaikan skripsi.
13. Kepada Pengamat Fakta Sosial (Kak Ayu, Kak Yumna, Kak Mia, Kak Rizka, Mala, Aini, dan Siska) terima kasih sudah membantu sedikit banyaknya menjadi tempat bertanya tentang tugas tugas di masa perkuliahan dan teman seorganisasi.
14. Kepada GM (Dara, Farah, Dzakiya, Rahma, Mami Dinda, Dholly, Fani, Ici, Mekkah) yang telah memberikan dukungan dan semangat kepada peneliti dan KKN Bram Family (Picom, Ririn, Yana, Cece, Wanda, Hafiz, Haris dan Nugl) yang selalu memberikan canda tawa sehingga peneliti mempunyai kebahagiaan sendiri.



15. Berbagai pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan namanya satu persatu yang ikut beratisipasi memberikan bantuan dan dorongan baik moril maupun materil bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini. Akhirnya dengan penuh harapan dan Do'a semoga penelitian sederhana yang penulis susun ini dapat bermanfaat bagi kita semua terutama bagi peneliti. Aamiin ya Rabbal Allamin.

*16. Last but not least, i wanna thank me, i wanna thank me for believing in me, i wanna thank me for doing all this hard work, i wanna thank me for having no days off, i wanna thank me for, for never quitting, i wanna thank me for always being a giver and tryna give more than i reiceive, i wanna thank me for tryna do more right than wrong, i wanna thank me for just me at all time.*

Padang, Oktober 2022

**Manisa Octasyavira**

**18058214**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL.....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
<b>A. Latar Belakang .....</b>	<b>1</b>
<b>B. Batasan dan Rumusan Masalah .....</b>	<b>8</b>
<b>C. Tujuan Penelitian .....</b>	<b>8</b>
<b>D. Manfaat Penelitian .....</b>	<b>8</b>
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>10</b>
<b>A. Kerangka Teori .....</b>	<b>10</b>
<b>B. Studi Relavan.....</b>	<b>12</b>
<b>C. Kerangka Konseptual .....</b>	<b>14</b>
<b>D. Kerangka berfikir.....</b>	<b>20</b>
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>22</b>
<b>A. Lokasi Penelitian .....</b>	<b>22</b>
<b>B. Pendekatan dan Jenis Penelitian .....</b>	<b>22</b>
<b>C. Informan Penelitian .....</b>	<b>23</b>
<b>D. Pengumpulan Data .....</b>	<b>25</b>
<b>E. Triangulasi Data .....</b>	<b>27</b>
<b>F. Analisis Data .....</b>	<b>29</b>

<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>33</b>
<b>A. Temuan Penelitian.....</b>	<b>33</b>
<b>B. Kesulitan Guru Dalam Merancang Media Inovatif untuk PembelajaranSosiologi 46</b>	
<b>C. Pembahasan .....</b>	<b>61</b>
<b>BAB V PENUTUP .....</b>	<b>65</b>
<b>A. Kesimpulan .....</b>	<b>65</b>
<b>B. Saran .....</b>	<b>65</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>67</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>69</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1. Daftar Informan Penelitian .....	24
Tabel 2. Sarana dan Prasarana SMA N 2 Dumai .....	39
Tabel 3. Daftar Nama Guru dan Pegawai SMA Negeri 2 Dumai.....	41
Tabel 4. Jumlah Siswa SMA N 2 Dumai .....	46

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Kerangka Berfikir .....	20
Gambar 2. Model Analisis Interaktif Miles dan Hubberman .....	32
Gambar 3. SMA N 2 Dumai .....	33
Gambar 4. Kondisi Fisik SMA N 2 Dumai berupa denah ruang belajar .....	39

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Kegiatan pembelajaran merupakan sebuah hal yang sangat penting dan krusial didalam menunjang keberhasilan belajar peserta didik. Pembelajaran dapat diartikan sebagai suatu proses membelajarkan peserta didik yang telah direncanakan, dilaksanakan, dan dievaluasi agar siswa/peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara efektif dan efisien dengan berbagai persiapan. Persiapan dari mulai merencanakan program pengajaran tahunan, semester, dan penyusunan perencanaan mengajar dilengkapi dengan persiapan media belajar, dan evaluasi (Nissa & Haryanto, 2020).

Penggunaan media pembelajaran pada saat orientasi pembelajaran akan sangat membantu keaktifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pembelajaran pada saat itu. Terdapat beberapa fungsi media pembelajaran khususnya media visual yaitu fungsi atensi, fungsi afektif, fungsi kognitif dan fungsi kompensatoris (Hendrastomo, 2017).

Media pembelajaran merupakan salah satu elemen penting dalam proses belajar mengajar dewasa ini, disamping juga elemen lain seperti model, metode, dan bahan ajar. Penggunaan media pada setiap proses pembelajaran telah menjadi sebuah tuntutan atau bahkan keharusan bagi setiap guru. Pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran telah dikemukakan oleh banyak ahli. Rusman (2013:93-94) berpendapat bahwa penggunaan media dalam pembelajaran

berfungsi sebagai pendorong motivasi belajar siswa, memperjelas dan mempermudah konsep yang abstrak, dan mempertinggi daya serap.

Senada dengan pendapat di atas, Hamalik (1994) mengungkapkan bahwa media pembelajaran dapat membangkitkan minat dan gairah yang baru, membangkitkan motivasi dan ransangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Lebih lanjut, Suryani (2015) berpendapat bahwa selain dapat membangkitkan motivasi dan minat siswa, penggunaan media dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, meremudahkan penafsiran, dan memadatkan penyajian data.

Mengingat pentingnya peranan seorang guru dalam keberhasilan proses pembelajaran di sekolah maka guru harus mampu melaksanakan tugas dan peranannya sebagai seorang pendidik yang menghantarkan siswa menuju keberhasilan belajar. Pada setiap pembelajaran terdapat banyak harapan-harapan pembelajaran yang baik berupa media pembelajaran yang tepat agar terciptanya pembelajaran yang aktif dan menyenangkan (Janah, 2021).

Tak hanya itu media pembelajaran juga memiliki peran penting dalam pelaksanaan pembelajaran. Sesuai dengan Permendikbud RI No. 81a Tahun 2013 Lampiran IV dan Permendikbud RI No. 65 Tahun 2013 bahwa pembuatan RPP tematik terdapat komponen “Media Pembelajaran”. Artinya setiap pembelajaran diharuskan menggunakan media pembelajaran sebagai sarana menyampaikan materi. Seperti yang dikatakan Wina Sanjaya (2013) bahwa media merupakan bagian integral dari sistem pembelajaran, sehingga akan terkait dengan komponen

lainnya. Melalui media pembelajaran, siswa mampu melakukan pembelajaran secara langsung atau memiliki gambaran yang jelas sehingga materi dipahami dan tujuan pembelajaran tercapai.

Berdasarkan penuturan dari beberapa guru, pengelolaan media pembelajaran dalam pelaksanaan Kurikulum 2013 mengalami beberapa kendala. Salah satunya guru mengalami kesulitan untuk memadukan media agar mencakup semua materi pembelajaran yang akan diajarkan dan saling terintegrasi. Pada dasarnya menggunakan media pembelajaran tidak bisa sekedar menggunakannya tanpa adanya pertimbangan-pertimbangan. Guru sebagai implementator harus memiliki cara untuk memilih media pembelajaran yang tepat agar siswa tertarik, mudah mengerti dan pembelajaran menyenangkan. Terlebih dalam Kurikulum 2013, guru harus bisa memfasilitasi siswa dalam tiga ranah kognitif, afektif dan psikomotor (Kulsum, 2019).

Kemajuan teknologi sudah banyak terbukti mempengaruhi media pembelajaran yang bisa diterapkan di sekolah. Dampak positif teknologi dengan berbagai media yang dikembangkan dapat membantu peningkatan pemahaman dan ketrampilan peserta didik dalam mencapai kompetensi belajar yang ingin dicapai (Aini, 2019). Agar pendidikan tidak tertinggal dari perkembangan iptek tersebut perlu adanya penyesuaian, penyesuaian terutama yang berkaitan dengan faktor pengajaran di sekolah. Salah satu faktor penyesuaian yang berkaitan dengan pengajaran adalah media pembelajaran yang perlu dipelajari dan dikuasai oleh guru sehingga mereka dapat menyampaikan materi pelajaran kepada para peserta didik secara baik, berdaya guna, dan berhasil guna (Wahid, 2018).



Meskipun demikian, penggunaan media pembelajaran bukanlah sesuatu yang dapat dilakukan sembarangan. Dalam memilih dan menggunakan media, ada banyak kriteria dan prinsip-prinsip yang harus dipahami oleh guru. Sebagaimana diungkapkan oleh Sumantri (1999) bahwa ada lima prinsip yang harus diperhatikan dalam memilih media pembelajaran, yakni: 1) sesuai dengan tujuan dan bahan pengajaran; 2) sesuai dengan kemampuan guru; 3) sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik; 4) sesuai dengan situasi dan kondisi (tempat dan waktu); dan 5) memahami karakteristik media yang digunakan.

Selain itu, dalam memilih dan menggunakan media, juga ada beberapa kriteria yang harus diperhatikan oleh guru. Sudjana dan Rivai (1991) mengidentifikasi enam kriteria berikut: 1) media yang digunakan haruslah sesuai dengan tujuan pembelajaran; 2) media yang digunakan haruslah mendukung materi pembelajaran; 3) mudah diperoleh; 4) sesuai dengan keterampilan guru; 5) tersedia waktu untuk menggunakannya; dan 6) sesuai dengan taraf berfikir siswa.

Sosiologi merupakan salah satu mata pelajaran yang diberikan di SMA/ MA memiliki karakteristik yang menarik. Sebagai disiplin ilmu yang mengkaji masyarakat, realitas di masyarakat menjadi sumber belajar yang sangat relevan dengan mata pelajaran ini. Oleh karena itu kemampuan adaptif dari peserta didik dan guru sangat dibutuhkan dalam memahami berbagai perkembangan yang ada di masyarakat. Untuk mendekatkan realitas di lingkungan sosial dengan proses belajar mengajar di kelas, media pembelajaran menjadi faktor yang cukup berperan dalam pembelajaran sosiologi. Media pembelajaran yang menarik dan

inovatif menjadi alternatif dalam mengembangkan sumber belajar bagi siswa untuk dapat belajar sosiologi.

Media yang inovatif, sebagai suatu ide, praktek, atau obyek media yang dianggap baru dan memberikan warna serta variasi dalam proses pembelajaran, sehingga dapat melibatkan siswa secara aktif dalam mengkonstruksi pengetahuan atau konsep sosiologi, sehingga siswa memperoleh pemahaman yang benar dan akhirnya bermuara pada perolehan hasil belajar yang optimal (Andrijati, 2014).

Berdasarkan observasi awal yang peneliti lakukan di SMA N 2 Dumai, pada materi pembelajaran sosiologi guru menyampaikan materi dengan metode ceramah sehingga pembelajaran terasa monoton dan tidak bervariasi yang membuat murid banyak bermain dalam belajar, hal ini disebabkan karena guru mengalami kesulitan dalam menyampaikan materi pelajaran terlihat dari Power Point (PPT) yang ada hanya berupa teks panjang di dalam slide saja, guru menyampaikan materi hanya berdasarkan LKS yang sudah disediakan. Padahal untuk membawa realita sebagai contoh materi pembelajaran sosiologi kedalam kelas, diperlukannya sebuah media yang inovatif.

Hal ini didukung oleh pernyataan dari beberapa siswa Maya Sari (17) “selama proses pembelajaran berlangsung saya kurang memahami materi karena hanya membaca ppt yang diberikan oleh guru saja”. Selain itu Enim Saputra (17) menyebutkan bahwa “modul yang diberikan guru terlalu panjang sehingga sulit dimengerti dan membuat siswa merasa bosan karena tidak disertai dengan contoh realitanya”. Terakhir Syifa Azura (17) menyebutkan bahwa “media pembelajaran

yang digunakan oleh guru memicu rasa bosan pada siswa karena media yang digunakan hanya berupa tulisan saja dan hanya menggunakan metode ceramah”.

Dari pernyataan beberapa siswa diatas menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan dan dipilih oleh guru masih biasasaja, sehingga memicu rasa bosan dan kurang efektif pada proses pembelajaran. Selain itu pernyataan siswa tersebut menunjukkan bahwa guru di SMA N 2 Dumai belum mengembangkan media pembelajaran yang inovatif selamaproses pembelajaran.

Penelitian relevan yang pernah dilakukan oleh beberapa peneliti sebelumnya yang dijadikan sebagai studi relevan dalam penelitian ini yaitu; *Pertama*, (Yulia & Putra, 2020) “Kesulitan Siswa Dalam Pembelajaran Matematika Secara Daring” menyebutkan bahwa dalam pembelajaran matematika selama peserta didik terlihat kurang aktif, kurang adanya partisipasi didalam proses pembelajaran dan juga peserta didik lebih cenderung menerima dan mendengarkan saja dari apa yang disampaikan dan dijelaskan oleh guru. Hal ini terjadi karena mayoritas guru masih menggunakan pembelajaran konvensional, terutama dilakukan dengan ceramah.

*Kedua*, hasil penelitian dari (Budhayanti & Praba, 2021) “Pelatihan Strategi Pembelajaran Bagi Guru-Guru di SDN O1 dan O5 Pluit” yaitu terdapat indikasi bahwa guru belum memahami pembelajaran seutuhnya, Rancangan pembelajaran masih sangat sederhana terlihat dari pemilihan platform pembelajaran yang terbatas pada WhatsApp group dan Zoom Meetings, serta penggunaan media pembelajaran YouTube dan Quizziz. Oleh karena itu disarankan bagi SDN 01 dan 05 Pluit untuk menindaklanjuti pelatihan ini dengan pelatihan-pelatihan lain yang

relevan seperti penggunaan platform pembelajaran yang mengaktifkan siswa belajar.

*Ketiga*, hasil penelitian dari (Hutagaol, 2021) “Analisis Kesulitan Guru Matematika Kelas VII Dalam Menerapkan Pembelajaran Selama Pandemi Covid-19 Di SMP Nusantara Indah” menyebutkan pelaksanaan pembelajaran di masa pandemi covid-19 memiliki beragam problematika yang dialami oleh guru matematika, siswa, dan orangtua. Permasalahan dari guru matematika berupa menyampaikan materi pelajaran secara, beberapa siswa tidak aktif dalam mengikuti pembelajaran, kouta internet mahal, siswa berbohong kepada orang tua, susah mendapatkan jaringan internet. Beragam permasalahan tersebut dapat diatasi dengan membuat video pembelajaran, dipanggil kesekolah jika siswa mempunyai masalah atau kesulitan dalam mengikuti pembelajaran.

*Keempat*, hasil penelitian dari (Sciences, 2016) “Peningkatan Kompetensi Guru Dalam Pembelajaran Melalui Loka Karya Pembuatan Bahan Ajar Berbasis PlatForm Goggle for Education Di SMP Negeri 2 Tarakan” menyebutkan bahwa lokakarya ini diadakan karena kurangnya kemampuan/kompetensi guru-guru di SMP Negeri 2 Tarakan bidang IPTEK dalam menggunakan aplikasi-aplikasi pembelajaran, disamping itu guru melaksanakan pembelajaran secara tradisonal dengan meminta peserta didik mengumpulkan tugas ke sekolah, maka diadakan lokakarya pembuatan bahan ajar berbasis platform *google for education* yang disambut antusias oleh guru-guru SMP Negeri 2 Tarakan.

Bertolak dari beberapa temuan penelitian di atas, maka masih terbuka peluang bagi peneliti untuk melakukan penelitian mengenai “Kesulitan Guru

Merancang Media Inovatif untuk Pembelajaran Sosiologi” agar ditemui pemecahan masalah untuk kedepannya dan menjadikan pembelajaran menjadi lebih menarik lagi.

#### **B. Batasan dan Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, pemahaman guru tentang media pembelajaran inovatif ini masih dirasa kurang dikarenakan guru masih sering memberikan materi ajar berupa PPT yang terdapat banyak narasi dan juga modul pembelajaran yang isinya terlalu panjang. Kemudian guru juga terkendala dan mengalami kesulitan dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran inovatif selama proses pembelajaran. Agar penelitian ini terfokus serta dapat mencapai sasaran yang diinginkan maka peneliti membatasi satu masalah yaitu kesulitan guru merancang media inovatif untuk pembelajaran sosiologi. Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dirumuskan pertanyaan penelitian yaitu: kesulitan guru merancang media inovatif untuk pembelajaran sosiologi.

#### **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah di uraikan diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk menjelaskan mengapa guru mengalami kesulitan dalam merancang media inovatif untuk pembelajaran sosiologi.

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

Selain memiliki tujuan, sebuah penelitian memiliki manfaat yang diharapkan dari peneliti ini antara lain sebagai berikut:

1. Akademis

Secara akademis temuan ini dapat dijadikan landasan berpijak bagi penelitian selanjutnya yang tertarik untuk mengkaji mengapa guru mengalami kesulitan dalam merancang media inovatif selama pembelajaran.

## 2. Praktis

### a. Bagi Sekolah

Penelitian ini dapat menjadi sumber masukan bagi pihak sekolah untuk mengetahui apasaja kesulitan guru sosiologi dalam merancang media inovatif selama pembelajaran sehingga dapat dijadikan pedoman dan masukan untuk melaksanakan pembelajaran kedepannya yang lebih baik.

### b. Bagi Guru

Penelitian ini dapat menjadi sumber masukan dan bahan refleksi bagi guru tentang kesulitan guru sosiologi dalam merancang media inovatif selama pembelajaran.

### c. Bagi Siswa

Penelitian ini dapat meningkatkan pemahaman serta meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran sosiologi.

### d. Bagi Peneliti

Menghasilkan karya ilmiah mengenai “kesulitan guru sosiologi dalam merancang media inovatif selama pembelajaran.