

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Sejarah menurut R. G. Collingwood (dalam Kian, 2017 : 74) merupakan suatu bentuk kajian tentang apa yang dilakukan manusia pada masa lampau. Sejarah berfungsi untuk memahami perilaku masa lalu, masa kini, dan masa depan. Sejarah merupakan mata pelajaran yang penting bagi siswa karena dapat membantu mereka memahami perkembangan dan perubahan sosial, budaya, dan politik di masa lalu. Namun, banyak siswa yang kurang tertarik dan menganggap sejarah sebagai pelajaran yang membosankan dan sulit dipahami.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan peneliti pada tanggal 10 oktober 2022 di kelas X MAN 1 Muaro Jambi. Masalah yang ditemukan peneliti adalah banyak siswa yang mendapatkan nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal (KKM) yang sudah ditetapkan di sekolah yaitu 70, khususnya pada pelajaran sejarah. Ini terjadi karna pembelajaran yang kurang efektif, guru hanya mengandalkan buku sebagai sumber belajar sehingga membuat siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pelajaran. Terlebih lagi metode yang digunakan guru dalam proses pembelajaran hanyalah ceramah, berdiskusi dan bertanya, sehingga membuat proses pembelajaran terasa membosankan.

Dari hasil wawancara yang dilakukan terhadap beberapa siswa di kelas X MAN 1 Muaro Jambi diperoleh informasi bahwasannya dalam pembelajaran guru belum menggunakan media belajar, guru hanya menggunakan metode ceramah dan berdiskusi dalam pembelajaran. Mereka berpendapat bahwasannya jika di dalam proses pembelajaran guru menggunakan media belajar yang lebih interaktif

maka pembelajaran akan terasa lebih menarik karena mengandung gambar, animasi dan musik. Media tersebut dapat digunakan dengan memanfaatkan layar proyektor atau smartphone.

Setelah mewawancarai siswa, peneliti juga mewawancarai guru mata sejarah, berdasarkan hasil wawancara diperoleh informasi bahwasannya media tidak digunakan guru pada saat pembelajaran di karenakan minimnya pengetahuan guru terhadap teknologi yang sekarang mulai berkembang. Oleh karna itu, guru tidak dapat memanfaatkan dengan baik fasilitas yang tersedia di sekolah seperti proyektor dan laptop. inilah yang menjadi penyebab mengapa guru tidak bisa memanfaatkan fasilitas yang telah disediakan untuk menciptakan media belajar berbasis *online* atau *offline*. Karena itu lah, diperlukan suatu inovasi dalam media pembelajaran agar proses pembelajaran terasa lebih menarik.

Salah satu alternatif media belajar yang saat ini sedang berkembang adalah dengan menggunakan video animasi. Video animasi dapat membantu menjelaskan materi agar terlihat lebih menarik dan tentunya dapat mempermudah pemahaman siswa. Salah satunya dengan *powtoon*, *Powtoon* adalah salah satu aplikasi yang dapat dimanfaatkan guru untuk menciptakan media pembelajaran berupa video dengan cara yang cukup mudah. Tentunya ini sangat membantu guru untuk mengajar dengan cara yang lebih kreatif dan inovatif. Menurut Shannon Mershand (dalam Fitriyani 2019:106) "*PowToon is web-based animation software that allows you to quickly and easily create animated presentations with your students by manipulating pre-made objects, imported images, rendered music, and user-generated voiceovers.*" Dari definisi tersebut dapat dipahami bahwa *Powtoon* adalah sebuah *software* animasi *online* yang memungkinkan penggunaanya

membuat video animasi dengan cepat dan mudah dengan cara memanipulasi objek, menyisipkan gambar, menyisipkan musik dan juga dapat menyertakan rekaman suara pengguna. Adapun manfaat dari *powtoon* dalam pembelajaran yaitu dapat menyajikan materi secara interaktif, dan video yang ditampilkan tidak memakan waktu yang lama sehingga siswa tidak bosan mengikuti pelajaran di kelas (Rahmawati, 2022:5).

Adapun keunggulan *powtoon* menurut Adkhar (dalam Deliviana 2017:3) adalah mudah digunakan serta tidak perlu membutuhkan keahlian khusus, bersifat interaktif, dan tentunya menyenangkan baik secara visual ataupun audio karena mengandung seluruh aspek indera. Selain itu, didalam aplikasi *Powtoon* telah tersedia berbagai macam animasi yang menarik dan tentunya menyenangkan, sehingga pengguna tidak perlu membuat sendiri. Salah satu produk akhir *Powtoon* adalah sebuah video animasi yang cukup interaktif dan tentunya dapat menggugah minat siswa dan mendorong mereka untuk menonton video tersebut.

Penelitian ini juga didukung dengan adanya jurnal yang ditulis oleh Ngenda pada tahun 2021 yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Animasi *Powtoon* Pada Konsep Tumbuhan Lumut Dan Paku-Pakuan Kelas X SMA. Berdasarkan temuan penelitian, bahwa: 1) Dari segi media dan konten, video animasi memiliki nilai validitas 100%. 2) Berdasarkan penilaian siswa, video animasi dinilai sangat baik karena memperoleh skor 96,25% pada aspek tampilan dan 85% pada aspek fungsi media. 3) Berdasarkan masukan siswa dan hasil belajar, video animasi efektif untuk siswa dengan nilai belajar ≥ 80 . Dengan demikian, pembuatan produk ini menjadi pedoman bagi pendidik dalam menginovasi media belajar untuk membantu menyampaikan

materi dan mendukung pembelajaran online. Produk ini dapat mempermudah pembelajaran bagi siswa, dan pembaca dapat mempelajari bagaimana membuat media dan menggunakannya sebagai referensi.

Berdasarkan uraian diatas penulis dapat menarik kesimpulan bahwasannya pentingnya penggunaan media pembelajaran guna menunjang keberhasilan dalam proses pembelajaran. Melalui aplikasi *Powtoon*, siswa dapat belajar secara interaktif dan menyenangkan. Dalam hal ini peneliti sangat tertarik untuk mengembangkan bahan pembelajaran berupa video animasi berbasis aplikasi *powtoon* sebagai sarana pembelajaran yang lebih menarik sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat. Peneliti kemudian melakukan penelitian yang berjudul **“Pengembangan Video Animasi Berbasis Aplikasi *Powtoon* Materi Corak Kehidupan Masyarakat Masa Praaksara Siswa Kelas X MAN 1 Muaro Jambi.**

1.2 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah :

1. Bagaimana pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara dalam meningkatkan hasil belajar?

1.3 Tujuan Pengembangan

Adapun tujuan penelitian melakukan pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah :

1. Untuk menghasilkan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara dalam meningkatkan hasil belajar.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Berdasarkan tujuan pengembangan yang telah dipaparkan, bahwa peneliti akan melakukan pengembangan produk yang berbentuk video animasi berbasis aplikasi *powtoon* yang nantinya bisa dimanfaatkan untuk media belajar yang tentunya dapat menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar. Adapun spesifikasi produk yang akan dikembangkan dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah sebagai berikut:

1. Produk yang dikembangkan berupa video animasi yang dapat digunakan secara daring ataupun luring.
2. Pengembangan video animasi menggunakan materi tentang corak kehidupan masyarakat masa praaksara.
3. Pengembangan video animasi menggunakan materi yang telah disesuaikan dengan KI dan KD.
4. Produk yang dihasilkan dapat dimanfaatkan sebagai media belajar.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Adapun pentingnya penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah :

1. Bagi Siswa

Dengan adanya pengembangan video animasi, diharapkan siswa akan lebih mudah dalam memahami materi yang akan dipelajari nantinya.

2. Bagi Guru

Guru dapat memanfaatkan video animasi sebagai media belajar dalam proses pembelajaran agar semangat dan rasa ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran dapat meningkat dan bisa digunakan guru sebagai referensi untuk membuat media belajar.

3. Bagi Peneliti

Hasil penelitian ini nantinya akan dijadikan pengalaman dan pembelajaran, serta menjadi tolak ukur peneliti dalam menghasilkan media pembelajaran berupa video animasi yang berguna saat peneliti sudah menjadi pendidik.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah sebagai berikut:

1. Video animasi berbasis aplikasi *powtoon* yang dikembangkan dapat dimanfaatkan guru sebagai media pembelajaran disekola maupun diluar sekolah.

2. Proses belajar mengajar dengan memanfaatkan video animasi bisa membantu siswa meningkatkan semangat dalam mengikuti pembelajaran dan meningkatkan hasil belajar siswa.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon*.
2. Produk yang dikembangkan dibatasi pada materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara.
3. Pada tahap uji coba hanya dibatasi pada kelas X2 saja.
4. penelitian ini dilakukan di MAN 1 Muaro Jambi.

1.7 Definisi Istilah

Adapun definisi istilah yang digunakan untuk menghindari interpretasi yang bertentangan dalam penelitian pengembangan video animasi berbasis aplikasi *powtoon* materi corak kehidupan masyarakat masa praaksara siswa kelas X MAN 1 Muaro Jambi adalah :

1. Penelitian pengembangan adalah suatu metode, langkah atau proses sistematis yang diawali dengan penciptaan, perancangan dan evaluasi produk berdasarkan kriteria yang telah ditetapkan sehingga dapat menghasilkan produk yang layak digunakan.
2. Media adalah semua sarana menyampaikan pesan atau informasi dari sumber pesan kepada penerima. Media ini bisa merangsang pikiran siswa, membangkitkan minat mereka, mempertahankan perhatian mereka, dan

mendorong mereka untuk belajar guna membantu mereka mencapai tujuan informasi yang disampaikan.

3. *Powtoon* adalah salah satu aplikasi web berbasis teknologi digital modern yang bisa digunakan untuk membuat media belajar yang didalamnya terdapat beberapa fitur menarik seperti animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang lebih dinamis, dan pengaturan garis waktu yang sederhana.
4. Video adalah teknologi yang digunakan untuk menangkap, merekam, memproses, mengirimkan, dan mengatur ulang gambar bergerak.