

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pembelajaran adalah interaksi peserta didik dengan pendidik pada suatu lingkungan belajar (Al-Mahiroh, 2020:19). Pembelajaran merupakan proses komunikasi transaksional antara pendidik dan peserta didik untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan (Hernawan 2013:9). Pembelajaran menuntut pendidik memberi perhatian kepada peserta didik agar peserta didik dapat mempelajari materi yang disampaikan (Anita 2016:17).

Pembelajaran disekolah abad ke-21, akan terus mengalami perubahan dan transformasi seperti startegi, metode, model, pendekatan dan media pembelajaran yang digunakan didalam kelas. Perubahan tersebut bertujuan agar mutu dan kualitas pendidikan semakin baik. Media pembelajaran merupakan komponen yang harus mengikuti perkembangan IPTEK karena media pembelajaran bermanfaat sebagai penyalur materi baik diranah afektif, kognitif, dan psikomotorik (Wibawanto 2017:5).

Pemanfaatan media pembelajaran digunakan pada setiap mata pelajaran disekolah seperti mata pelajaran sejarah. Sa'adah,(2017 : 27) menyatakan penerapan media dalam materi sejarah dapat mempermudah penyampaian materi sejarah secara menyeluruh sehingga dapat mempermudah guru dalam proses pembelajaran sejarah. Penerapan media saat proses belajar mengajar sejarah dapat membangkitkan dan meningkatkan minat belajar seorang peserta didik (Nurcholif 2021 :227).

Namun Pembelajaran sejarah didalam kelas seringkali terjadi problematika yang klasik secara terus menerus. Saat peserta didik mengikuti pembelajaran yang tidak menarik, hanya berfokus pada bacaan dan hafalan sehingga membuat peserta didik sangat bosan ketika mengikuti pembelajaran tersebut (Sayono 2015 : 10). Pada hakikatnya pembelajaran sejarah harus diajarkan secara menarik dan inovatif oleh pendidik sehingga dapat meningkatkan minat belajar seorang peserta didik.

Pembelajaran sejarah di sekolah terutama pada tingkatan SMA terdapat suatu kelemahan yang mendasar yaitu penekanan yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik dengan tuntutan agar peserta didik dapat menguasai suatu konsep dan fakta akan tetapi kurang memfasilitasi dan mendukung siswa agar memiliki minat dan hasil belajar yang komperhensif. Dalam mencapai target tujuan pembelajaran sejarah, guru hanya memfokuskan peserta didik untuk mengerjakan tugas dan latihan-latihan soal sejarah. Hal ini menjadi tolak ukur guru dalam tercapainya Capaian Pembelajaran (CP) terhadap peserta didik. Padahal pembelajaran sejarah harusnya menekankan pada penguasaan karya yang fundamental sehingga memperoleh ketrampilan yang baik.

Apabila peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran yang tidak menarik dan membosankan, hal tersebut membuat minat belajar dan daya tarik akan suatu pembelajaran yang diikuti oleh peserta didik teralihkan. Saat peneliti melakukan observasi dikelas XI SMA 4 Kota Jambi tampak kondisi dan minat belajar peserta didik sangat rendah. Kemudian sedikit peserta didik yang mengikuti pembelajaran sementara peserta didik lainnya banyak yang bermain, mengobrol, melamun dan melakukan kegiatan diluar pembelajaran yang ada.

Ini dikarenakan guru hanya menggunakan metode ceramah dan penggunaan media konvensional seperti papan tulis, spidol, penghapus, gambar dan lainnya.

Oleh sebab itu, pendidik harus melakukan perubahan dalam sistem pengajaran yang dilakukan dikelas. Pendidik harus lebih kreatif serta inovatif guna menciptakan kegiatan pembelajaran yang berkualitas dan bermutu bagi peserta didik. Gaol (2020 : 84) menyatakan konteks didalam dunia pendidikan selalu dipandang dari proses, dampak, masukan dan keluaran. Mutu pembelajaran dikelas akan tercipta apabila pendidik memanfaatkan sumber daya yang ada di sekolah sehingga dapat membangkitkan dan meningkatkan minat belajar seorang peserta didik.

Kegiatan pembelajaran yang berkesan serta bermakna bagi peserta didik dan pendidik, dalam hal ini pendidik perlu memperhatikan metode dan media yang akan digunakan dalam suatu proses pembelajaran. Pendidik dapat menerapkan sebuah media pembelajaran sebagai penyalur materi secara runtut dan sistematis agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran dikelas. Hasan (2021:26) menyatakan bahwa media pembelajaran dapat berguna sebagai pengantar informasi dari guru kepada siswa secara efektif. Musfiqon (dalam Hasan 2021:27) berpendapat bahwa media pembelajaran berperan penting didalam pembelajaran, dimana media berperan sebagai perantara atau penghubung guna menyampaikan materi dalam bentuk yang menarik dan inovatif sehingga dapat menghilangkan rasa bosan dan jenuh serta membangkitkan ketertarikan siswa dalam proses pembelajaran. Proses pembelajaran pada saat ini dapat dilakukan dimana saja. Berkat perkembangan teknologi informasi yang semakin pesat seperti pembelajaran berbentuk animasi, video, gambar dan yang lainnya.

Diharapkan dengan adanya media pembelajaran dapat membangkitkan minat serta ketertarikan seorang peserta didik.

Adanya media pembelajaran, menghasilkan penempatan pusat pembelajaran tidak lagi berfokus kepada guru saja. Dengan ini peserta didik dapat lebih aktif dalam berpartisipasi pada kegiatan pembelajaran terutama pada saat pembelajaran sejarah. Pendidik tidak lagi menjadi pusat melainkan berperan sebagai fasilitator pada proses pembelajaran dikelas seperti menyiapkan fasilitas pembelajaran yang meliputi sumber belajar, alat belajar dan bantuan belajar. Pendidik memiliki peran sekaligus faktor pendukung guna mengoptimalkan proses penyampaian materi didalam pembelajaran sehingga menciptakan pembelajaran yang bermutu dan berkualitas.

Meskipun seorang pendidik tidak selalu dipandang sebagai indikator yang paling penting, pada hakikatnya pendidik juga memiliki peranan yang sangat vital dalam suatu proses kegiatan pembelajaran. Pendidik merupakan penggerak pendidikan formal, seorang pendidik harus memiliki pengetahuan dan keahlian ketrampilan guna dapat membangkitkan serta menumbuhkan kekreatifitasan seroang peserta didik (Yuyun & Ardiansyah 2019 : 65). Kemudian Zein (2016:279) mengatakan bahwa pendidik tidak hanya berperan sebagai pelaksana pendidikan tetapi juga berperan didalam inovasi pendidikan.

Mengacu pada Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Nomor 22 Tahun 2016, proses pembelajaran disatuan pendidikan diselenggarakan dengan cara yang menarik, memotivasi, menyenangkan dan menantang untuk mendorong peserta berpartisipasi aktif, memberikan ruang yang cukup untuk inisiatif, kreativitas dan kemandirian. Oleh karena itu, salah satu prinsip yang

harus digunakan dalam pembelajaran adalah dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi untuk pembelajaran menjadi lebih bermutu, berkualitas, efektif dan efisien (Fadillah 2023:4).

Berdasarkan hasil observasi di SMA Negeri 4 Kota Jambi pada hari senin 29 Agustus 2023 Pukul 08.00 Wib diperoleh informasi dalam pembelajaran sejarah masih belum optimal karena terdapat beberapa permasalahan salah satunya adalah belajar Sejarah di sekolah menengah seringkali dipandang serta dianggap sebagai mata pelajaran yang mudah dan disepelekan. Rata-rata pelaksanaan pembelajaran sejarah yang dilakukan guru masih menggunakan gaya bercerita, Sehingga hal-hal tersebut menyebabkan pembelajaran sejarah menjadi kurang maksimal dan fokus pembelajaran sejarah sulit dicapai.

Peneliti memperkuat data observasi dengan hasil wawancara bersama salah satu guru mata pelajaran sejarah mengenai kegiatan pembelajaran sejarah di SMA Negeri 4 Kota Jambi. Pada hari selasa 30 Agustus 2023 pukul 13.00. pada sekolah SMA Negeri 4 Kota jambi telah terdapat fasilitas pendukung kegiatan pembelajaran seperti proyektor, ruangan kelas yang memadai, dan lainnya. Akan tetapi selama proses pembelajaran yang dilakukan guru belum bisa menerapkan atau memaksimalkan media pendukung tersebut. Guru di SMA 4 Kota Jambi dalam wawancara juga menyampaikan bahwa saat ini mereka lebih berfokus menggunakan metode ceramah, diskusi serta menggunakan alat konvensional seperti buku paket, papan tulis, spidol, penghapus, dan gambar dari pada penggunaan media terbaru. Guru sejarah tersebut juga menyampaikan bahwa sesekali mereka menerapkan menggunakan power point akan tetapi dalam penerapannya membutuhkan pertimbangan yang lebih lanjut karena

keterbatasan waktu pembelajaran sejarah dan keterbatasan waktu untuk mendesain atau membuat powerpoint karena padatnya jam mengajar. Hal tersebut memberikan pengaruh besar pula terhadap minat belajar siswa, dimana minat belajar siswa rata-rata tergolong rendah akibat dari kurangnya akan pemahaman materi terhadap pembelajaran sejarah.

Berdasarkan penyebaran angket dalam mengukur kebutuhan media dan minat belajar sejarah kelas 11 di SMA Negeri 4 Kota Jambi . diperoleh data yaitu dari 82 responden 93,90% (77 orang) peserta didik sangat membutuhkan media pembelajaran sebagai alat bantu sekaligus pendukung didalam proses kegiatan pembelajaran. Sementara hanya 6,09 % (5 orang) peserta didik yang tidak membutuhkan media pembelajaran.

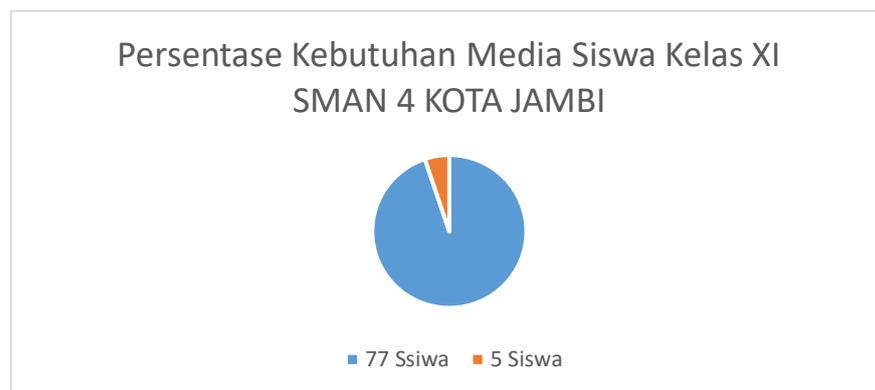


Diagram 1.1 Hasil Angket Terhadap Pengukuran Kebutuhan Media

Dalam mengukur minat belajar sejarah pada siswa kelas 11 SMA Negeri 4 Kota Jambi diperoleh data dari 82 responden sebanyak 42,85 % (36 orang) dikategorikan minat belajar sejarahnya tergolong sangat rendah. Kemudian terdapat 40,47 % (34 orang) dikategorikan minat belajar sejarahnya tergolong rendah. Lalu hanya 2,34 % (2 orang) yang daya minat belajar sejarahnya tergolong sedang. Kemudian hanya 3,65 % (3 orang) yang minat belajar sejarahnya yang tergolong tinggi. Dan hanya 8,53 % (7orang) yang minat

belajar sejarahnya yang tergolong sangat tinggi. Berikut penjelasan dalam bentuk tabel:

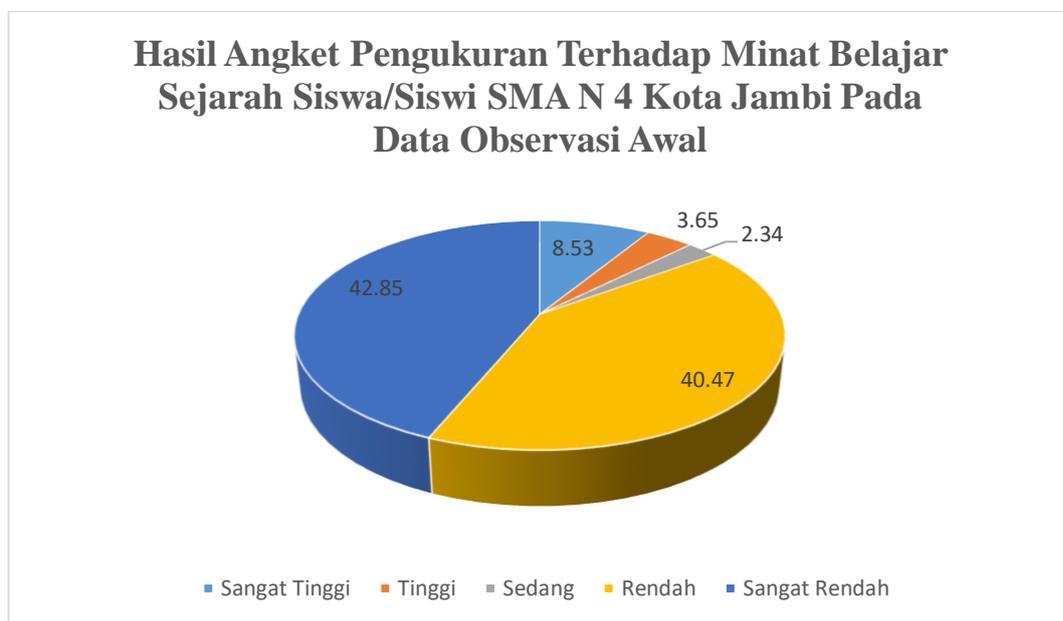


Diagram 1.2 : Hasil Angket Pengukuran Terhadap Minat Belajar Sejarah Siswa/Siswi SMA N 4 Kota Jambi Pada Data Observasi Awal

Terkait masalah mengenai pembelajaran sejarah dan minat belajar peserta didik yang rendah. Maka diperlukan perbaikan terkait proses kegiatan belajar mengajar. Dalam hal ini pendidik harus berperan aktif untuk menciptakan suasana belajar yang efektif dan juga menarik peserta didik untuk berpartisipasi secara aktif dalam kegiatan belajar mengajar. Cara tersebut bisa dilakukan dengan menggunakan media pembelajaran yang dirasa mampu untuk mengatasi permasalahan yang telah dipaparkan.

Media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan pendidik untuk menyampaikan atau menyalurkan informasi materi kepada peserta didik sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan mendorong

kemauan peserta didik untuk aktif dalam kegiatan pembelajaran. Arsyad (2011:8) menyatakan media pembelajaran adalah segala bentuk penyaluran atau perantara yang dapat menyampaikan pesan dari suatu sumber belajar secara efektif, sistematis, runtut, dan terencana, sehingga terdapat lingkungan belajar yang mendukung bagi penerimanya dan dapat melaksanakan proses pembelajaran secara efisien dan efektif. Melihat Peranan media dalam proses pembelajaran begitu penting, oleh karena itu pemanfaatannya teknologi pembelajaran perlu didukung oleh media pembelajaran yang efektif dan efisien. Maka perlu adanya upaya untuk mengembangkan media pembelajaran yang mampu mengembalikan semangat siswa dalam belajar, salah satunya dengan mengembangkan media video animasi berbasis Animaker.

Media pembelajaran video animasi merupakan media yang menggabungkan media audio dan media visual untuk menarik perhatian peserta didik, sehingga mampu menyajikan objek secara detail dan dapat membantu memahami materi pembelajaran yang tergolong sulit (Rahmayanti 2018:430). Media video animasi sangat cocok untuk pembelajaran yang memerlukan tingkat pemahaman yang tinggi. Pemahaman yang luar biasa dapat diperoleh melalui visualisasi data audio yang menarik. Salah satu media Audio visual yang banyak digunakan adalah video animasi. Video animasi menjadi bentuk penyampaian informasi yang paling efektif di era digital (Mufti, 2021: 176). Oleh karena itu media video animasi sangat efektif untuk melakukan presentasi informasi dalam bentuk audio visual. Media video animasi berisi ilustrasi menyajikan informasi secara runtut dan sistematis. Ilustrasi memperjelas materi

dengan kombinasi gambar dan gerak serta kronologi kejadian sejarah untuk memudahkan pembaca mempelajari isi materi didalam pembelajaran.

Penggunaan media video animasi dalam pembelajaran dapat menghilangkan kebosanan dan rasa jenuh peserta didik dalam belajar dan membantu mencerna materi dengan baik. Media Video animasi akan lebih efektif dibandingkan hanya menggunakan kata-kata atau tidak ada contoh nyata. Karena saat pembelajaran disertai dengan pesan audio visual maka pemberian materi terhadap peserta didik akan lebih mudah diserap. Melalui video animasi peserta didik juga dapat belajar secara mandiri dan tidak lagi terfokus pada satu pusat yaitu guru saja. Melalui media ini peserta didik dapat ikut andil dalam kegiatan pembelajaran sehingga bisa menjadi salah satu bentuk sumber belajar. Dengan demikian media video animasi dapat membantu pendidik selama proses pembelajaran, melalui penerapan media pembelajaran ini dapat membangkitkan motivasi dan minat peserta didik didalam pembelajaran terutama didalam pembelajaran sejarah.

Berdasarkan pemaparan tersebut maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian pengembangan berjudul “ *Pengembangan Video Animasi Berbasis Animaker Untuk Meningkatkan Minat Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 4 Kota Jambi*”. Dimana penelitian ini perlu dilakukan dan bertujuan untuk membantu mengatasi permasalahan yang dialami pendidik dan peserta didik.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan penjelasan uraian latar belakang permasalahan di atas, maka rumusan masalah yang terdapat didalam penelitian pengembangan ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana mengembangkan media video animasi berbasis animaker untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan produk yang dikembangkan untuk meningkatkan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah penelitian, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menghasilkan produk berupa media video animasi berbasis Animaker sebagai upaya peningkatan minat belajar sejarah siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi.
2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi berbasis Animaker terhadap peningkatan minat belajar sejarah kelas XI SMA 4 Kota Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah media pembelajaran video animasi berbasis Animaker untuk meningkatkan minat belajar sejarah kelas XI SMA 4 Kota Jambi. Spesifikasi produk yang akan dikembangkan ialah sebagai berikut:

1. Media yang dasarnya ialah penggabungan media video, media visual dan media audio visual.
2. Media yang dikembangkan melalui penggabungan media video, media visual, dan media video audio visual dikombinasikan dengan satu *software* yaitu Animker.
3. Produk yang dikembangkan berupa video animasi yang dapat dioperasikan baik secara offline maupun online di smaftphone, proyektor, tv dan lain sebagainya.
4. Penggunaan media video animasi ini tidak memerlukan koneksi internet.
5. Materi yang dimuat dalam video animasi ialah materi Penjelajahan Samudera (KD 3.1 dan 4.1).
6. Media pembelajaran ini dapat digunakan kapanpun dan dimanapun.
7. Produk yang dikembangkan berupa media pembelajaran dan materinya disesuaikan dengan kurikulum merdeka, dilengkapi dengan beberapa ikon utama yang menunjukkan beberapa sub-bagian, seperti ikon pengembang media, KD/KI, Materi, Daftar Rujukan Materi, evaluasi serta biografi pengembang media pembelajaran.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Produk yang dikembangkan peneliti sesuai dengan kebutuhan guru dalam melakukan proses kegiatan pembelajaran. Dengan mempertimbangkan keadaan guru yang hanya menggunakan buku paket dan metode ceramah satu arah didalam proses pembelajaran. Oleh karena itu diperlukan adanya media pembelajaran agar para peserta didik dapat berpartisipasi dalam pembelajaran sehingga dapat memahami isi materi yang disampaikan.

Dengan pengembangan media pembelajaran video animasi berbasis Animaker, guru dapat menerapkan media pembelajaran agar dapat membangun minat belajar siswa, sehingga siswa dapat tertarik dan memfokuskan diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Selain itu, pengembangan media ini juga merupakan salah satu alternative bagi peserta didik untuk mengulangi materi pembelajaran sebelumnya.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan didalam penelitian pengembangan ini merupakan landasan atau pijakan untuk memberikan arah yang jelas dalam menentukan karakteristik produk yang akan dihasilkan:

1.6.1 Asumsi Pengembangan

1. Dengan adanya media pembelajaran video animasi siswa mampu belajar secara mandiri karena media pembelajaran video animasi dapat di akses kembali dimana saja dan kapan karena tidak memerlukan koneksi internet.

2. Media pembelajaran video animasi mampu membangun suasana belajar yang menyenangkan.
3. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini layak digunakan untuk membantu permasalahan mengenai minat belajar siswa pada mata pelajaran sejarah yang masih tergolong rendah.
4. Pengembangan media pembelajaran video animasi ini layak digunakan untuk membantu permasalahan dalam pembelajaran sejarah.

1.6.2 Keterbatasan pengembangan

1. Media video animasi berbasis Animaker dikembangkan hanya berdasarkan kebutuhan dalam proses pembelajaran belajar di sekolah.
2. Materi yang disajikan dalam produk pengembangan hanya terbatas dalam materi Penjelajahan Samudera (KD 3.1 dan KD 4.1)
3. Produk yang dikembangkan berupa bahan ajar berbentuk video animasi.
4. Subjek ujicoba pengembangan produk ini ialah siswa kelas XI SMA 4 Kota Jambi.

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk yang berguna didalam pembelajaran (Hamzah dalam Setyosari 2016:199). Sugiono (dalam Setyosari 2016:280) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk

tersebut. Selaras dengan itu, Hanafi (2017:130) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)*, merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan atau memvalidasi produk yang digunakan baik didalam pendidikan maupun pembelajaran.

Penelitian Pengembangan dari pendapat ahli dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan atau *Research and Development* adalah metode penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu serta menguji validitas dan keefektifan produk tersebut dalam penerapannya sehingga memberikan dampak yang positif didalam pendidikan dan pembelajaran.

2. Media Pembelajaran

Wibawanto (Dalam Nurfadillah.S 2021:7) menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat berupa manusia ataupun benda yang ditujukan sebagai penyalur pengetahuan kepada peserta didik guna memperoleh ketrampilan, sikap dan pengetahuan. Hamka (2019:20) menyatakan bahwa media pembelajaran sebagai alat bantu bagi guru baik secara fisik maupun non-fisik guna membantu siswa dalam menyalurkan materi secara lebih cepat dan efektif. Tafonao (2018:107) mendefinisikan media pembelajaran merupakan suatu kesatuan didalam dunia pendidikan yang berfungsi sebagai penyalur materi kepada siswa sehingga dapat menerima rangsangan materi pembelajaran secara menyeluruh.

Media pembelajaran dari pendapat yang diberikan oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah perantara yang digunakan pendidik didalam menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien kepada peserta didik.

3. Media Video Animasi berbasis Animaker

Apriansyah (2020: 12) mengatakan bahwa video animasi adalah media pembelajaran yang menyajikan objek-objek secara detail dan menyeluruh dalam menyampaikan sebuah materi pembelajaran. Prasetyo (2017:35) menyatakan video animasi merupakan sekumpulan gambar yang diolah sedemikian disertai dengan kelengkapan audio yang memberikan kesan seperti makhluk hidup kepada peserta didik. Afridzal (2018 : 236) menyatakan video animasi merupakan kumpulan gambar yang ditampilkan secara runtut dan bergantian serta memiliki jeda yang singkat sehingga gambar yang ditampilkan seolah-olah bergerak dan hidup.

Kemudian animaker adalah perangkat lunak animasi video DIY. Perangkat lunak ini berbasis *cloud*. Animaker memiliki fitur-fitur seperti animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, latar belakang musik, dan lain-lain.

Berdasarkan uraian diatas, penulis menyimpulkan bahwasannya media pembelajaran video animasi merupakan alat bantu dalam menyampaikan materi pembelajaran yang dapat memberikan respon balik kepada penggunanya. Pada penelitian pengembangan ini media pembelajaran yang dikembangkan atau dibuat melalui *software* Animaker

dengan menggunakan fitur animasi tulisan tangan, efek transisi, ikon-ikon, animasi kartun, dan latar belakang musik. Sehingga dapat menghasilkan produk pembelajaran yang menarik, efektif, inovatif dan efisien.