

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah.

Pembelajaran sejarah yakni aktivitas yang bertujuan untuk mempersiapkan, melaksanakan serta mencapai hasil pembelajaran siswa terhadap area pembelajaran sejarah. Siswa diminta untuk tidak menjadi orang yang lupa akan sejarah bangsanya. Banyak sekali definisi belajar, dimana belajar merupakan susunan aktivitas yang dirangkai dalam menunjang pembelajaran para siswa. Dalam pembelajaran sejarah terdapat tujuan umum yang menjadikannya bermakna bagi siswa, seperti halnya dalam pembelajaran sejarah, siswa diharapkan mampu memahami masa lalu dalam konteks masa kini. Untuk mencapai tujuan tersebut tentunya harus mampu memetakan pembelajaran sejarah dalam konteksnya, sehingga selaras dengan apa yang diharapkan dalam tujuan pendidikan nasional (Brigs, dan Wagner dalam Rosdiani, 2014:73) .

Permasalahan dari pembelajaran sejarah adanya pendapat yang kuat dikalangan para siswa bahwa pembelajaran sejarah adalah salah satu pembelajaran yang kurang menarik, bersifat hafalan, serta mudah membuat bosan (Sayono, 2013:9). Meskipun beberapa ahli pembelajaran sejarah mengatakan bahwa mempelajari sejarah memiliki hubungan dengan masa kini, namun pada kenyataannya pembelajaran sejarah masih dipandang hanya mempelajari masa lalu saja yang tidak ada hubungannya dengan masa kini sehingga para siswa menganggap pembelajaran sejarah kurang menarik dan membosankan. Untuk itu, seorang guru harus mampu menyesuaikan situasi

dan bertindak sebagai pembimbing dalam rangka membuat siswa timbul motivasi dalam belajar sejarah.

Hasil observasi peneliti yang dilakukan di SMA 2 Kota Jambi selama melakukan magang kependidikan 2022 peneliti menemukan bahwa baik guru maupun siswa masih menggunakan bahan ajar buku cetak dan LKS, dimana ini menyebabkan masih banyaknya para siswa yang kurang mengerti dengan penjelasan guru tersebut, sehingga disini peneliti memperkuat argumentasi tersebut melalui analisis proses pembelajaran berupa analisis motivasi belajar melalui wawancara dan angket. Berdasarkan hasil wawancara hari senin, 04 September 2023, yang dilakukan peneliti dengan Bapak Taufik Hidayat S.Pd dan Ibu Arini S.Pd selaku guru sejarah kelas XII dan XI di SMA 2 Kota Jambi, kegiatan proses pembelajaran terhadap mata pelajaran sejarah yang belum aktif, disebabkan pengajar yang belum mendapatkan alat-alat pembelajaran seperti proyektor/infokus dengan merata, di karenakan hanya terdapat 1 alat yang ada untuk digunakan secara bergantian dari kelas X hingga sampai kelas XII. Media yang dibagikan tidak sesuai dengan gaya, karakteristik dan tingkat pemahaman siswa sehingga menyebabkan turunnya motivasi belajar siswa tersebut.

Dari hasil wawancara yang sudah dilakukan peneliti dengan guru sejarah di SMA 2 Kota Jambi, peneliti merasa masih kurang puas dengan hasil yang didapat dengan hal tersebut dimana peneliti kembali melakukan observasi dengan melakukan penyebaran angket tentang kebutuhan motivasi belajar siswa, yang dapat peneliti uraikan dalam berbentuk diagram berikut ini.

Diagram 1. 1 Total Penyebaran Angket Motivasi Belajar Sejarah Siswa di SMA 2 Kota Jambi



Tabel 1. 1 Kategori Skor Hasil Analisis Siswa

20%-36%	36%-52%	52%-68%	68%-84%	84%-100%
Tidak baik	Kurang Baik	Cukup Baik	Baik	Sangat Baik

Sumber Sugiyono (2017:162)

Dari hasil data penyebaran angket selasa, 05 September 2023 tampak bahwa motivasi belajar siswa dengan rata-rata 51%, hasil ini didalam tabel penilaian skala likert diatas masih dianggap kurang baik, sehingga harus ditingkatkan salah satunya dengan cara penggunaan media pembelajaran yang bagus. Berdasarkan data yang di dapatkan dari total 25 siswa responden yaitu siswa Kelas XI F1, F3, F4, F5 dan F6 sebanyak 5 orang dari setiap kelas yang berbeda, diketahui bahwa hasil data responden didalam indikator angket motivasi belajar sejarah menyatakan bahwa siswa kurang mendapat perhatian

dan kepuasan didalam belajar sejarah, salah satu solusi yang dapat diambil oleh peneliti yakni penggunaan media pembelajaran yang menarik.

Pada proses wawancara dan penyebaran angket yang telah di jelaskan diatas untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah tersebut, perlu dilakukannya sebuah proses perubahan sistem pembelajaran, hal tersebut mampu memberikan peningkatan semangat belajar siswa ketika pemahaman sejarah serta metode diberlakukannya sesuai pengaplikasian sebuah media pada proses belajar yang baru. Dalam menyelesaikan permasalahan tersebut, bisa dijalankan dengan cara menumbuhkan kemampuan siswa dalam memahami konsep melalui media pembelajaran yang menarik serta menggunakan kecanggihan teknologi, seperti contohnya menggunakan media pembelajaran animasi.

Animasi adalah rangkaian gambar yang dipaparkan dalam jangka waktu tertentu sehingga menimbulkan ilusi gambar bergerak, ilusi gerakan dapat terjadi dengan cepat, merupakan sekelompok gambar yang memperlihatkan gerakan. pergerakan bertahap setiap bagian objek pada gambar (Akmaludin, 2013:2). Sedangkan Farida (2022:9) animasi di sisi lain, merupakan susunan gambar yang didalamnya tercipta untuk menciptakan gerakan. Jadi, video animasi merupakan gabungan visual gerak yang didukung secara voice yang disusun dengan sama. Dalam membuat membuat video animasi kita bisa menggunakan banyak aplikasi seperti *Powtoon*, *Doratoon*, *FlipaClip*, *Animaker*, *Sparkol Videoscribe* dan lain-lain.

Pada penggunaan media animasi yang akan digunakan di penelitian ini terdapat perbedaan terhadap penelitian-penelitian yang terdahulu, dimana pada

penelitian ini penggunaan media animasi yang digunakan untuk menandai pendekatan baru, dimana untuk menyampaikan informasi yang kompleks secara visual kepada audiens yang lebih luas, sedangkan berbeda dengan penelitian yang terhadulu yang hanya lebih mengandalkan teks atau grafik statis.

Pada penelitian ini, peneliti memilih aplikasi *Sparkol Videoscribe* untuk membuat animasi dikarenakan penggunaannya yang lebih simpel dan mudah digunakan. Menurut Air, jon, dkk (2014:3) mengatakan *Sparkol Videoscribe* merupakan metode dalam menciptakan video animasi unik secara singkat serta gampang dan dapat dikembangan dalam mempengaruhi pesan tanpa pengetahuan ilmu teknis. Menurut Sutrisno (2016:2) *Sparkol Videoscribe* adalah alat yang baik dalam mengembangkan kemampuan mandiri belajar di sekolah dan di rumah. *Sparkol Videoscribe* juga merupakan *software* yang dipakai dalam menciptakan materi belajar, dalam bentuk video. *Sparkol Videoscribe* adalah media yang efisien untuk menerangkan skema kompleks dengan cara yang lebih menyenangkan dan menarik. Media animasi dapat dibuat dengan *Sparkol Videoscribe* karena aplikasi ini dapat membuat animasi secara maksimal. *Sparkol Videoscribe* sendiri merupakan aplikasi pengatur gambar bergerak yang sering dipakai dari pemakai ponsel. Selain gampang digunakan, aplikasi *Sparkol Videoscribe* juga mendorong beberapa menu yang bisa mendukung dalam menciptakan animasi secara kejernihan visualnya. Hal ini tidak terlepas dari penulis juga mempunyai pemahaman yang lebih luas terhadap aplikasi *Sparkol Videoscribe* dibandingkan aplikasi editing lainnya, yang juga cukup sederhana dan mudah digunakan.

Berdasarkan penjelasan beberapa ahli di atas bisa di simpulkan jika *Sparkol Videoscribe* dipakai dalam mendukung murid dengan mudah memahami isi pembelajaran yang diberikan guru melalui gambar dan suara audio visual, *Sparkol Videoscribe* merupakan aplikasi perangkat lunak yang hasilnya berupa video dengan dapat dipadukan dengan kartu konsep, gambar, suara dan musik. *Sparkol Videoscribe* adalah alat bantu pembelajaran yang memungkinkan pengguna menampilkan gambar yang tidak dapat ditampilkan di kelas.

Menurut Budiyono (2020:03) tujuan pengembangan animasi akan memberikan manfaat bagi banyak pihak. (1) Siswa hendaknya dapat memahami pembelajaran sejarah secara utuh serta menumbuhkan minat belajar sejarah, (2) terhadap pengajar, media animasi dapat dijadikan sebagai media pembelajaran alternatif dan memudahkan penyampaian materi sejarah, (3) Bagi sekolah, media belajar berupa video animasi dapat diterangkan salah satu opsi terhadap menyampaikan proses belajar serta, (4) Bagi analisa lainnya, kajian ini bisa dibuat bahan rujukan pada pengembangan proses belajar berbasis animasi. Dalam hal ini guru juga harus mampu mempertemukan tujuan serta dapat memenuhi keperluan pada pembelajaran melalui upaya yang benar-benar layak. Upaya langsung yang bisa diterapkan guru pada berlangsungnya belajar yakni bisa menggunakan kecanggihan yang ada disekitarnya, berupa sarana belajar animasi. Dari media animasi tersebut diharapkan dapat meningkatkan motivasi belajar dan minat belajar siswa untuk mencapai efisiensi yang lebih tinggi dibandingkan dengan menerapkan metode dan materi pembelajaran yang kurang menarik bagi siswa.

Berdasarkan ulasan diatas dapat disimpulkan bahwa pengembangan media animasi bagus digunakan untuk meningkatkan minat membaca, karena dapat merepresentasikan informasi dalam bentuk visual sehingga informasi yang kompleks dapat terbaca dengan cepat dan jelas, apalagi dalam tema cerita memerlukan pemahaman yang besar. Sehingga siswa dapat memahami pembelajaran sejarah secara mendalam sekaligus membuat siswa memperhatikan pembelajaran.

Hal tersebut menjadikan peneliti tertarik dalam menjalankan penelitiannya yang berjudul: **“Pengembangan Media Animasi Berbasis *Sparkol Videoscribe* Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Sejarah Siswa Kelas XI SMA 2 Kota Jambi”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam kajian ini yakni sebagaimana:

1. Bagaimana prosedur pengembangan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA 2 Kota Jambi?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA 2 Kota Jambi?

1.3 Tujuan Pengembangan

Secara rumusan masalah tersebut, maka dalam kajian ini yakni:

1. Menghasilkan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* untuk meningkatkan motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA 2 Kota Jambi.

2. Mengetahui efektivitas produk media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* yang telah dikembangkan terhadap motivasi belajar sejarah siswa kelas XI SMA 2 Kota Jambi.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Spesifikasi pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Produk dikembangkan menggunakan *Sparkol Videoscribe* dengan bentuk *Hardcopy* dan *softcopy* dalam bentuk digital yang dapat digunakan secara langsung.
2. Media yang dikembangkan dapat digunakan dalam pembelajaran di sekolah.
3. Materi yang akan di rancang pada pengembangan media adalah materi proklamasi kemerdekaan.
4. Materi yang dibuat sesuai dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar dalam modul.
5. Produk yang dihasilkan dapat menarik dan berguna untuk sekolah.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Berikut ini adalah beberapa pentingnya pengembangan media animasi dalam pembelajaran sejarah:

1. Memberikan para siswa pengalaman dan suasana baru dalam proses pembelajaran di dalam kelas.
2. Tujuannya agar pembelajaran lebih menarik dan mudah di pahami oleh siswa.

3. Sebagai upaya untuk meningkatkan motivasi pembelajaran serta semangat belajar siswa.
4. Dibutuhkannya media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* bagi seorang guru untuk mengembangkan inovasi baru dalam menjelaskan materi sejarah dengan menarik kepada para siswa.
5. Diharapkan dapat menambah aspek kualitas pembelajaran sejarah.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1.6.1 Asumsi Pengembangan

Adapun asumsi dari penelitian pengembangan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* ialah sebagai berikut:

1. Pembelajaran sejarah diharapkan lebih menyenangkan sehingga para peserta didik tertarik untuk mengikuti pembelajaran.
2. Guru dapat menggunakan media pembelajaran animasi berbasis *Sparkol VideoScribe* yang dapat mendukung proses pembelajaran.
3. Dengan adanya media pembelajaran animasi berbasis *sparkol Videoscribe* ini peserta dapat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran.
4. Pengembangan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* layak digunakan untuk membantu permasalahan meningkatkan motivasi belajar siswa.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

Adapun keterbatasan pengembangan pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media pembelajaran yang dikembangkan hanya merupakan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* sedangkan penggunaan metode pembelajaran yang digunakan terbatas pada hal yang sudah di jalankan oleh para guru pengajar yang ada di SMA 2 Kota Jambi
2. Pengembangan media animasi berbasis *Sparkol Videoscribe* terbatas hanya pada materi proklamasi kemerdekaan.
3. Penelitian ini hanya dilakukan di SMA 2 Kota Jambi.

1.7 Definisi Istilah

1. Pendapat Tessmer dan Richey dalam Alim Sumarno (2012:34) pengembangan berfokus pada topik analisis awal dan akhir yang lebih besar, seperti analisis kontekstual, bukan hanya analisis permintaan.
2. Pembelajaran sejarah adalah suatu cabang studi yang mengkaji semua peristiwa manusia sebelumnya dan bagaimana pengaruhnya terhadap masa kini dan masa depan.
3. Media pembelajaran adalah alat, metode dan teknik yang digunakan sebagai mediator komunikasi antara guru dan siswa agar menjadi lebih efektif dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah (Umar, 2013: 129-130).
4. Animasi adalah gambar bervariasi sepanjang waktu, yang memberikan banyak kekuatan besar pada proyek multimedia di situs web yang baru dibentuk dan banyak juga animasi ditawarkan menjadi program dari suatu media. (Vaughan dalam suantari eka 2016:10).
5. *Sparkol videoscribe* adalah nama lain dari *Whiteboard Animation Video* dan dikenal dengan banyak nama lain seperti *video sketch*, *video doodle*,

video tracing atau *explainer*. Namun, menyebutnya “*whiteboard*” animasi akan lebih mudah. Animator *whiteboard* adalah seorang seniman yang membuat sketsa kertas berupa gambar dan teks di papan tulis atau semacam kanvas. Papan tulis digunakan untuk menggambarkan sebuah cerita atau catatan.

6. Motivasi Belajar dapat dianggap sebagai kekuatan pendorong keseluruhan yang dapat mendorong kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan mata pelajaran yang diinginkan.