

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah sarana dalam membantu siswa secara lahir ataupun batin yang mengacu untuk lebih baik dengan contoh: menerima masukan, berpakaian rapi, menghormati, menyayangi, dan saling peduli, itu merupakan penerapan proses pendidikan (Sujana, 2019 : 29). Pembelajaran bertujuan untuk membentuk kepribadian siswa secara kognitif, afektif, dan psikomotorik (Meihan dan Sariyatun, 2020 : 2).

Pendidikan sejarah adalah pendidikan yang memperkenalkan kepada siswa tentang masyarakatnya yang bertujuan untuk membentuk jati diri dan karakter siswa (Winarsih, 2017 : 2). Pentingnya karakter bagi peserta didik yang menghasilkan individu yang unggul (Meihan dan Purnomo, 2023 : 189). Pendidikan juga menumbuhkan rasa nasionalisme dan patriotisme siswa (Meihan, dkk, 2022 : 62).

Permasalahan dalam pendidikan sejarah adalah media pembelajaran sejarah. Pembelajaran sejarah memperlihatkan mengenai hubungan antara kehidupan dimasa kini dengan masa depan. Tidak heran bahwa sejarah kurang menarik dan membosankan. Selain media ada juga metode ajar yang monoton dan fasilitas sekolah yang kurang memadai (Alfian, 2007 : 2).

Hasil observasi yang peneliti dapatkan di kelas XI di SMA Negeri 1 Batanghari, hari Senin 11 September 2023 pada pukul 08.00 pagi, guru menggunakan metode *Project Based Learning* adalah metode ajar yang menuntut

siswa untuk aktif secara berkelompok dalam mencari informasi di internet yang membuat siswa menjadi terbebani dalam menggunakan teknologi secara mandiri. Media ajar yang digunakan berupa buku dan internet yang menyebabkan siswa sulit dalam memahami materi sejarah. Aktivitas pembelajaran berisikan tentang tugas *project* secara berkelompok.

Setelah menyebarkan angket ke sekolah kepada 93 siswa yang diperoleh adalah kemampuan berpikir kritis termasuk rendah yang berjumlah 68 orang (95,2%) sedangkan analisis kebutuhan siswa dengan jumlah 58 orang (81,2%) yang membutuhkan media pembelajaran dan 35 orang (18,8%) yang tidak membutuhkan media pembelajaran. Siswa membutuhkan media tersebut dikarenakan media video mempermudah pemahaman dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis mereka. Sekolah menggunakan kurikulum merdeka, siswa melakukan *project* secara berkelompok yang dipresentasikan secara berkelompok dikelas. Hal ini lah yang membuat kurang nya kemampuan berpikir kritis siswa secara individu. Jadi siswa membutuhkan media ajar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa sehingga pemahaman mereka meningkat dari segi intelektual. Peneliti menganjurkan menggunakan media video animasi yang dapat merangsang hal tersebut.

Media video animasi termasuk inovatif karena berhubungan dengan teknologi. Oleh sebab itu pendidik dituntut untuk menggunakan media ajar yang inovatif. Guru juga harus memiliki kreativitas dalam pengembangan dan penerapan media ajar yang menarik dikelas (Agustien, 2018 : 19). Kelebihan video animasi adalah mudah dipahami, singkat dan padat sehingga meningkatkan rasa ingin tahu siswa terhadap sejarah. Kelebihan dari video animasi yaitu kemandirian, mampu

memecahkan masalah dan kreativitas (Meihan, 2019 : 461). Pembelajaran sejarah adalah pembelajaran yang bertujuan untuk memberitahukan kepada siswa akan lingkungan sekitar dan memperbanyak pengetahuan (Winarsih, 2017 : 2).

Observasi yang peneliti dapatkan di sekolah SMA Negeri 1 Batanghari pada hari Senin 11 September 2023 pada pukul 09.00 pagi, guru menggunakan metode *Project Based Learning* bertujuan untuk meningkatkan keaktifan siswa secara berkelompok namun menurunkan daya berpikir kritis siswa secara individu. Pembelajaran sejarah sering ditempatkan disiang hari yang menyebabkan siswa mengantuk dan kurang konsentrasi. Hal ini berdampak pada kurang nya kemampuan berpikir kritis siswa secara individu.

Hasil wawancara bersama Bapak Mustaqim, S. Pd. yang dilakukan pada tanggal 11 September 2023 yang mengatakan bahwa:

“Penilaian pembelajaran belum mengarah ke indikator berkembangnya kemampuan berpikir kritis siswa. Metode ajar *Project Based Learning* yang menuntut siswa aktif secara berkelompok bukan secara individu. Tidak semua siswa cocok dengan metode diskusi kelompok. Kebanyakan siswa itu akan pasif jika dikasih pertanyaan secara individu oleh guru karena kurang memahami cara menggunakan teknologi informasi”.

Cara mengatasi permasalahan diatas adalah guru menggunakan metode ajar yang memudahkan siswa dalam memahami materi dan berpikir kritis yaitu menggunakan media belajar yang inovatif yaitu video animasi pembelajaran yang didukung oleh penelitian terdahulu oleh Vivi Anggraini dari Universitas Jambi, 2023 yang berjudul “Pengembangan Video Animasi Menggunakan Animaker Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Siswa Melalui Pembelajaran *Blended* dengan Model *Discovery* Materi Bangun Ruang Sisi Datar di Kelas VIII

SMP” yang menerangkan dampak video animasi terhadap peningkatan pemahaman siswa dalam memahami materi dan berpikir kritis.

Berdasarkan uraian diatas, penulis tertarik melakukan penelitian mengenai pengembangan media video animasi pembelajaran sejarah berbasis *Youtube* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis yang dapat membangkitkan semangat dan berpikir kritis siswa. Untuk itu penulis mengambil judul penelitian **“Pengembangan Media Video Animasi Pembelajaran Sejarah Berbasis *Youtube* Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas XI di SMA Negeri 1 Batanghari”**

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media video animasi pembelajaran sejarah berbasis *Youtube* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan produk yang dikembangkan terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari?

1.3 Tujuan Pengembangan

Tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk menghasilkan produk berupa media video animasi pembelajaran sejarah berbasis *Youtube* sebagai upaya meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari.

2. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media video animasi pembelajaran sejarah berbasis *Youtube* terhadap peningkatan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari.

1.4 Spesifikasi Pengembangan

Produk yang dikembangkan adalah media video animasi pembelajaran sejarah berbasis *Youtube* untuk meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa kelas XI SMA Negeri 1 Batanghari.

Spesifikasi pengembangan sebagai berikut:

1. Media yang dikembangkan ialah video animasi.
2. Media dikembangkan melalui *Youtube* dan *Canva*.
3. Produk yang dikembangkan adalah aplikasi dengan format file.apk, yang dioperasikan pada *Youtube*.
4. Penggunaan aplikasi ini memerlukan konektivitas internet.
5. *Software* yang digunakan adalah *Youtube* dan *Canva*.
6. Materi yang dipakai adalah peristiwa di Eropa yang meliputi *Renaissance*, *Merkantilisme*, *Reformasi Gereja*, *Aufklarung*, *Revolusi Industri*.
7. Media ini dapat digunakan di berbagai tempat.
8. Produk yang dikembangkan adalah media pembelajaran dan materinya menyesuaikan dengan kurikulum merdeka, dilengkapi dengan Modul Ajar, Tujuan Pembelajaran, evaluasi serta biografi peneliti.

1.5 Pentingnya Pengembangan

Produk ini dikembangkan disesuaikan dengan kebutuhan guru, kurangnya fasilitas penunjang yang dimiliki sekolah dan buku yang kurang memadai. Materi disajikan secara sederhana dan bahasa buku sulit dipahami siswa serta sinyal internet yang kurang mendukung disekitar sekolah. Oleh sebab itu, media belajar dibutuhkan agar materi mudah untuk dipahami.

Pada pengembangan media video animasi pembelajaran sejarah berbasis *Youtube*, guru dapat menampilkan media ajar yang meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan pemahaman siswa. Selain itu, pengembangan media adalah alternatif mempermudah siswa dalam mengulang materi ajar.

1.6 Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dan keterbatasan pada penelitian ini adalah sebuah landasan untuk memberikan arah yang jelas dalam membentuk karakteristik produk yang dihasilkan.

1.6.1 Asumsi Pengembangan

1. Proses pembelajaran akan lebih mudah karena materi ajar dikemas dalam media yang praktis dan jelas.
2. Pembelajaran yang berpusat pada siswa yang membangkitkan semangat siswa dalam belajar dan meningkatkan pemahaman.
3. Media yang dikembangkan sesuai dengan kecenderungan siswa yang tidak bisa lepas dari *handphone*.
4. Media pembelajaran berbasis *Youtube* ini mempunyai kelebihan fitur yang

bisa mengunggah, menonton, dan berbagi video animasi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis siswa.

1.6.2 Keterbatasan Pengembangan

1. Media video animasi pembelajaran sejarah berbasis *Youtube* dikembangkan hanya berdasarkan kebutuhan mengajar di sekolah.
2. Produk pengembangan berupa video animasi yang dapat diakses pada *handphone*.
3. Materi yang disajikan dalam produk pengembangan hanya terbatas pada Peristiwa di Eropa yang meliputi *Renaissance, Merkantilisme, Reformasi Gereja, Aufklarung, Revolusi Industri*.
4. Subjek uji coba pengembangan yaitu kelas XI fase F3 di SMA Negeri 1 Batanghari.

1.7 Definisi Istilah

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan adalah penelitian yang menghasilkan produk, menguji keefektifan dan kelayakannya jika disebarkan (Aprili, 2020 : 3). Penelitian pengembangan adalah proses pengembangan, penyempurnaan dan pertanggungjawaban produk yang ada (Sutarti, 2017 : 6). Dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan produk yang akan disebarkan kepada siswa.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran adalah alat yang membawa informasi yang dijadikan sebagai sumber belajar (Heinich, 2011 : 4). Media pembelajaran adalah sebuah materi yang dapat meningkatkan kemampuan berpikir kritis dan daya nalar siswa (Arsyad, 2011 : 3). Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah alat yang berisikan informasi untuk memperbanyak pengetahuan.

3. Media Video Animasi

Video animasi adalah serangkaian gambar yang direkam yang bergerak dan dapat diulang (Buchari, 2015 : 6). Video animasi adalah media audio visual berupa gambar yang bergerak (Rahmayanti, 2016 : 431). Dapat disimpulkan bahwa media video animasi pembelajaran adalah media dalam bentuk video bergambar yang bisa bergerak. Media video animasi tersebut dibuat dari aplikasi *Canva* kemudian diupload di aplikasi *Youtube* sehingga dapat diakses melalui *handphone*. Link tersebut akan dibagikan melalui *WhatsApp* dalam bentuk video *MP4* yang kemudian dapat diakses di *handphone*. Pengembang memberikan nama aplikasi yang dikembangkan dengan nama “Video Animasi Kelas XI” yang berisikan video mengenai peristiwa besar di Eropa yang meliputi *Renaissance*, *Merkantilisme*, *Reformasi Gereja*, *Aufklarung* dan *Revolusi Industri*.