

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Sejarah merupakan mata pelajaran yang membahas peristiwa penting di masa lalu yang terjadi di Indonesia maupun dunia, mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas ataupun sederajat diberlakukan mulai dari jenjang kelas satu SMA, dalam Kurikulum 2013 mata pelajaran sejarah terbagi menjadi dua yakni sejarah Indonesia yang membahas peristiwa penting di Indonesia mulai dari masa nenek moyang, masa kerajaan, penjajahan, pergerakan kemerdekaan, pasca kemerdekaan, pemerintah orde lama dan baru hingga masa reformasi, dan sejarah peminatan yang membahas perjalanan peristiwa Indonesia yang dipengaruhi ataupun tidak terpengaruh secara langsung oleh peristiwa yang terjadi di dunia seperti revolusi industri, perang dunia, perang dingin dan peristiwa dunia lainnya dalam abad 21.

Mata pelajaran sejarah merupakan pembahasan atas pengetahuan masa lalu yang dikontekstualisasikan kepada masa sekarang untuk memperkuat jati diri manusia. Mata pelajaran Sejarah mampu menumbuhkan kemampuan siswa melakukan konstruksi dengan membandingkan kondisi yang terjadi pada masa sekarang dengan kejadian masa lalu, selaras dengan pendapat Isjoni (2007, hlm. 71) menjelaskan sejarah dalam konteks mata pelajaran merupakan mata pelajaran yang menanamkan pengetahuan dan nilai-nilai mengenai proses perubahan dan perkembangan masyarakat Indonesia dan dunia pada masa lampau hingga kini.

Sejarah sebagai pembelajaran yang menjelaskan, menyelidiki dan menganalisis perubahan-perubahan dalam rangkaian kejadian dimasa lampau dengan kenyataan dimasa kini, dengan begitu siswa tentunya dapat memahami suatu kejadian dimasa lampau. Siswa juga dapat menganalisis suatu kejadian dimasa lalu terhadap kehidupan politik, sosial, ekonomi, hubungan internasional dan dampak terhadap pergerakan nasional. Pembelajaran sejarah tentunya tidak hanya menceritakan kenyataan yang telah terjadi dimasa lalu, namun dapat menemukan sebab akibat dari suatu kejadian dengan kejadian sebelumnya maupun sesudahnya dengan memahami kronologis suatu kejadian. Pembelajaran sejarah tentunya bukan hanya mengenai fakta atau kejadian yang terjadi dimasa lampau,

melainkan konsep dan hubungan antar kejadian tersebut (Donovan & Bransford, 2005, hlm. 40-41).

Pembelajaran sejarah bertujuan agar siswa mempunyai kemampuan untuk memahami, mengapa, bagaimana dan dampak suatu kejadian dalam sejarah. Mencapai tujuan tersebut tentu diperlukan penunjang dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar sejarah sehingga dapat memahami suatu kejadian dalam sejarah, menumbuhkan kemampuan siswa untuk konstruksi kejadian masa lalu dengan masa kini, seakan-akan siswa telah mengalami kejadian tersebut.

Berdasarkan studi pendahuluan yang telah dilakukan di SMA Negeri 1 Sumedang diketahui pembelajaran sejarah kurang menarik minat siswa dalam kegiatan pembelajaran, siswa merasa bosan dalam kegiatan pembelajaran sejarah karena terlalu banyak tulisan-tulisan yang disajikan buku teks dan penyampaian materi secara lisan menggunakan metode ceramah. Pembelajaran sejarah sendiri masih didominasi dengan presentasi antar kelompok siswa dan penyampaian materi dari guru dengan menggunakan metode ceramah. Guru memberikan sumber belajar untuk bahan ajar kepada siswa menggunakan bahan ajar berbentuk teks seperti buku, lalu memberi intruksi kepada siswa untuk membentuk beberapa kelompok siswa. Kelompok siswa lalu mempersentasikan materi yang akan disampaikan menggunakan media pembelajaran berbentuk slide berbasis powerpoint, setelah presentasi dilanjutkan dengan diskusi antar kelompok siswa dan guru melengkapi hasil presentasi maupun memberikan kesimpulan dari diskusi kelompok siswa.

Kurangnya minat siswa dalam kegiatan pembelajaran sejarah menyebabkan siswa kesulitan dalam meningkatkan kemampuan untuk memahami, mengapa, bagaimana dan dampak suatu kejadian dalam sejarah sesuai dari tujuan pembelajaran sejarah itu sendiri. Perlu adanya inovasi untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar mata pelajaran sejarah dengan menggunakan media maupun pemanfaatan teknologi, terlebih dunia pendidikan khususnya di Indonesia telah mengalami suatu kondisi yang mengharuskan adanya perubahan dan inovasi dalam kegiatan pembelajaran dengan pemanfaatan media pembelajaran maupun teknologi.

Dunia pendidikan khususnya di Indonesia telah mengalami perubahan sejak terjadinya pandemi COVID-19 dengan demikian pemerintah mengeluarkan

kebijakan pembelajaran daring agar pembelajaran tetap berjalan, akan tetapi kualitas pembelajaran daring tentunya belum sebanding dengan pembelajaran luring, dengan demikian guru tentunya berinovasi untuk mempertahankan kualitas pembelajaran, salah satu inovasi tersebut adalah menggunakan teknologi informasi.

Teknologi informasi dapat diasumsikan mempermudah siswa mencari informasi untuk bahan ajar melalui berbagai macam media seperti gambar, audio, video, bahan cetak dan sebagainya yang dapat mengubah peran guru menjadi seorang fasilitator dalam pembelajaran (Chotimah & Fathurrohman, 2018, hlm. 35). Selaras dengan tujuan pembelajaran sejarah yang menumbuhkan kemampuan konstruksi masa lalu dengan masa kini untuk memahami suatu kejadian dalam sejarah, melihat kegiatan belajar mengajar masa lalu yang masih awam dengan teknologi, berbeda dengan masa kini yang sudah mengalami kemajuan teknologi informasi dalam dunia pendidikan.

Dunia pendidikan khususnya pembelajaran sejarah dapat memanfaatkan teknologi informasi sebagai alat atau bahan untuk menunjang kegiatan belajar mengajar, penggunaan teknologi informasi sendiri dapat memberikan nilai tambah sesuai dengan keperluan dan kebutuhan. Kemajuan Teknologi Informasi dapat membantu kegiatan komunikasi antar manusia, hal ini dikarenakan manusia mempunyai alternatif pilihan untuk berkomunikasi dengan lebih mudah dan cepat, salah satu teknologi informasi yang menunjang kegiatan tersebut adalah media sosial.

Menurut Van Dijck (2013), media sosial merupakan *platform* media yang memfasilitasi pengguna untuk berkreaitivitas dan berkolaborasi, sehingga media sosial dilihat sebagai fasilitator online yang dapat menciptakan sebuah ikatan sosial untuk para penggunanya. Penggunaan media sosial semakin populer dikalangan masyarakat, hal ini dikarenakan pengguna media sosial tidak terbatas oleh ruang dan waktu untuk mencari berita, informasi dan pengetahuan, selain itu dengan media sosial seseorang bisa kapan saja membagikan pengalaman pribadi maupun perasaan sehingga media sosial memberikan ruang yang sangat luas bagi para penggunanya.

Para pengguna media sosial dapat membagikan pengalaman tersebut dengan berbagai media seperti foto, audio, video maupun tulisan, tergantung

platform yang akan digunakan, seperti halnya *Youtube* salah satu media sosial berbasis media video yang sudah populer di kalangan masyarakat. *Youtube* memberikan akses bagi pengguna untuk membuat konten dalam bentuk media video dan akan ditampilkan guna memberikan hiburan ataupun pengetahuan bagi para pengguna yang mengakses *Youtube*, selain itu pengguna juga bisa mencari video yang diunggah pengguna lainnya ataupun mencari video yang dibutuhkan dengan mengetik keyword ataupun topik dalam laman pencarian dan menyediakan kolom komentar untuk berdiskusi maupun tanya jawab.

*Youtube* dapat dimanfaatkan dalam dunia pendidikan, khususnya dalam media pembelajaran berbasis video karena *Youtube* mempunyai beberapa fitur yang sangat potensial untuk dimanfaatkan. Pemanfaatan *Youtube* dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik, menyenangkan dan interaktif. Pengguna bisa membuat video pembelajaran lalu diunggah dalam *Youtube* untuk menjadi sumber, bahan belajar yang bisa diakses oleh siapapun baik itu guru, siswa maupun orang tua. Terlepas dari popularitas media sosial di kalangan masyarakat, media sosial khususnya *Youtube* sering digunakan untuk mencari sumber belajar karena adanya transisi pembelajaran luring menjadi daring.

Pembelajaran daring tentunya meningkatkan intensitas penggunaan media sosial khususnya *Youtube* sebagai sarana pembelajaran maupun untuk mencari sumber belajar, transisi ini menjadikan siswa terbiasa menggunakan media sosial walaupun sudah tidak melaksanakan pembelajaran secara daring. Berdasarkan penelitian Suwanto, Ahmad Muzaki dan Muhtarom (2021), yang berlangsung selama 4 bulan dengan jumlah populasi sebanyak 34 siswa kelas XII SMA Negeri 1 Tawang Sari menyatakan pemanfaatan *Youtube* sebagai media pembelajaran berbasis video meningkatkan minat dan perhatian siswa untuk memahami materi pelajaran, meningkatkan aktivitas belajar siswa dan meningkatkan kegiatan diskusi dengan peserta didik lainnya maupun dengan guru.

Pemanfaatan *platform* media sosial seperti *Youtube* tentunya harus diimbangi dengan pengembangan media pembelajarannya, adapun menurut Munir (2012, hlm. 1) media pembelajaran adalah segala bentuk alat komunikasi yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dari sumber ke siswa secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya

dapat melakukan proses belajar secara efektif dan efisien, dimana sumber tersebut dimanfaatkan oleh guru sebagai bahan belajar bagi peserta didik untuk menciptakan kondisi kegiatan belajar mengajar menjadi efektif dan efisien.

Media pembelajaran digunakan untuk mengembangkan kemampuan siswa, menggali informasi dan memahami materi pembelajaran yang diajarkan. Mengembangkan media pembelajaran yang optimal dalam penggunaannya perlu memperhatikan perencanaan dan perancangan sehingga media pembelajaran yang akan digunakan dapat sesuai dengan kegunaan maupun sarannya, hal tersebut dapat membawa keberhasilan dalam kegiatan belajar baik bagi guru maupun meningkatkan minat dan perhatian siswa. *Platform Youtube* sendiri konten yang disajikan adalah media video, yang merupakan media elektronik yang menggabungkan unsur visual dan audio yang menyajikan suatu tanyangan.

Berdasarkan penelitian Herani (2021) diketahui pelaksanaan pembelajaran pada masa pandemi COVID-19 dengan menggunakan media video pembelajaran di Sekolah Dasar Negeri Tiga Tanjungpinang Timur berjalan dengan baik, mayoritas guru beranggapan bahwa penggunaan video pembelajaran sangatlah efektif dan membantu siswa memahami materi yang sulit. Pasca pembelajaran daring tentunya pembelajaran menggunakan media video sudah tidak asing lagi, sangat disayangkan apabila media video tidak kembali digunakan dalam pembelajaran luring.

Media video pembelajaran sendiri dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran sejarah, media video pembelajaran diharapkan membantu proses pembelajaran dengan menyajikan suatu pesan dalam bentuk video dan audio untuk membantu siswa dapat memperoleh pemahaman. Video pembelajaran dapat menggambarkan suatu kronologi peristiwa perang dunia I atau II maupun peristiwa penting di Dunia, siswa dapat menyaksikan beberapa rangkaian peristiwa tersebut sehingga membantu siswa untuk melihat kehidupan sosial, politik dan ekonomi masyarakat dalam kejadian tersebut agar siswa dapat memahami suatu peristiwa sejarah dan menarik minat siswa pada pembelajaran sejarah.

Penggunaan media video pembelajaran tentunya dapat membantu meningkatkan minat siswa terhadap pembelajaran sejarah, membantu siswa untuk

memahami suatu kejadian dalam sejarah, menumbuhkan kemampuan siswa untuk mengkonstruksi kejadian masa lalu dengan masa kini. Berdasarkan penelitian Ade & Bachtiar (2016) diketahui siswa MAN 1 Tulungagung mengalami kesulitan untuk memahami materi pengaruh perang dunia I, setelah dilakukan uji coba dengan menggunakan media video pembelajaran dimana hasil uji coba pada siswa di kelas mampu menarik minat dan perhatian siswa dalam pembelajaran sejarah peminatan kelas XI peminatan ilmu-ilmu sosial di MAN 1 Tulungagung.

Adapun media video memiliki berbagai jenis, salah satu media video pembelajaran yang menyajikan suatu informasi atau pengetahuan untuk membantu siswa menangkap suatu informasi adalah video *explainer* animasi. Video *explainer* animasi dapat menyampaikan pesan informasi kepada peserta didik dengan penyampaian yang menarik dalam bentuk animasi untuk menciptakan kondisi proses pembelajaran sejarah yang kondusif bagi siswa sehingga tidak merasa bosan dan dapat memahami pesan informasi tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan Zakirman & Hidayati (2017) menyatakan bahwa terdapat perbedaan minat belajar yang signifikan antara sebelum dan sesudah menggunakan video animasi dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat dan ketertarikan dalam belajar, sedangkan nilai kepraktisan menurut siswa adalah 85 dengan tanggapan pembelajaran menjadi lebih praktis dan menyenangkan.

Penggunaan media video *explainer* animasi ini sangat serasi dengan pemanfaatan *platform Youtube*, kedua aspek tersebut mempunyai manfaat serta keunggulan masing-masing untuk menunjang keberhasilan dalam proses kegiatan belajar mengajar khususnya dalam pembelajaran sejarah. Atas dasar pernyataan tersebut peneliti melakukan penelitian dengan judul “Penggunaan Media Video Pembelajaran *Explainer* Animasi Pada *Platform Youtube* Terhadap Peningkatan Minat Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Sejarah Di SMAN 1 Sumedang”.

## **1.2 Rumusan Masalah**

### **1.2.1 Secara Umum**

Berdasarkan latar belakang di atas, peneliti merumuskan masalah secara umum yakni “Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa antara penggunaan media video pembelajaran *explainer*

Muhamad Reza Setya Dermawan, 2023

**PENGUNAAN MEDIA VIDEO PEMBELAJARAN EXPLAINER ANIMASI PADA PLATFORM YOUTUBE TERHADAP PENINGKATAN MINAT BELAJAR SISWA DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH DI SMAN 1 SUMEDANG**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

animasi pada *platform Youtube* dengan penggunaan video pembelajaran *live action* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sumedang?”

### 1.2.2 Secara Khusus

1. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa aspek perhatian antara penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* dengan penggunaan video pembelajaran *live action* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sumedang?
2. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa aspek ketertarikan antara penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* dengan penggunaan video pembelajaran *live action* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sumedang?
3. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa aspek keterlibatan antara penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* dengan penggunaan video pembelajaran *live action* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sumedang?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan yang akan dicapai peneliti sebagai berikut:

### 1.3.1 Tujuan Umum

Untuk mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa antara penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* dengan penggunaan video pembelajaran *live action* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sumedang.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

1. Mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa aspek perhatian antara penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* dengan penggunaan video pembelajaran *live action* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sumedang.

2. Mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa aspek ketertarikan antara penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* dengan penggunaan video pembelajaran *live action* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sumedang.
3. Mengetahui apakah terdapat perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa aspek keterlibatan antara penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* dengan penggunaan video pembelajaran *live action* dalam pembelajaran sejarah di SMAN 1 Sumedang.

#### **1.4 Manfaat Hasil Penelitian**

Peneliti berharap besar penelitian ini memberikan manfaat kepada semua pihak yang terlibat, terutama untuk sekolah yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk menjadikan beberapa pihak yang terlibat menjadi objek penelitian. Berikut manfaat yang diharapkan peneliti dalam penelitian ini:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan memberikan manfaat teoritis seperti menambah bahan kajian, memberikan wawasan dan informasi yang jelas mengenai perbedaan yang signifikan peningkatan minat belajar siswa antara penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* dengan penggunaan video pembelajaran *live action*.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini dapat menambah informasi dan wawasan untuk kajian keilmuan mengenai perbedaan yang signifikan terhadap peningkatan minat belajar siswa antara penggunaan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform Youtube* dengan penggunaan video pembelajaran *live action* dalam pembelajaran sejarah.

2. Bagi Guru

Hasil penelitian ini diharapkan menjadi terobosan baru dalam kegiatan belajar mengajar, serta menjadi inoasi bagi guru untuk menggunakan media video pembelajaran *explainer* animasi pada *platform youtube*.

### 3. Bagi Siswa

Hasil penelitian ini dapat membantu peserta didik meningkatkan minat dan perhatian belajar dalam pembelajaran sejarah.

## 1.5 Struktur Organisasi Skripsi

Struktur organisasi dalam penulisan skripsi ini terdiri beberapa bab dan sub bab sebagai berikut:

1. Bab I Pendahuluan, bab ini merupakan perkenalan mengenai penulisan skripsi yang akan dibahas. Bab ini memiliki sub bab yaitu: latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.
2. Bab II Kajian Pustaka, bab ini berisi kajian teori mengenai topik dan permasalahan yang diangkat.
3. Bab III Metode Penelitian, berisikan prosedur mengenai alur penelitian. Pada bab ini terdiri dari sub bab yaitu: pendekatan, metode penelitian, desain penelitian, variabel penelitian, definisi operasional, populasi dan sampel penelitian, instrumen penelitian, analisis data dan prosedur penelitian.
4. Bab IV pembahasan, bab ini berisikan temuan berdasarkan hasil penelitian guna menjawab rumusan masalah.
5. Bab V Simpulan, dan Rekomendasi, pada bab ini menyajikan simpulan serta tafsiran peneliti terhadap hasil penelitian yang dilaksanakan, serta memberikan beberapa hal untuk digunakan penelitian lain.