

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Penelitian

Fajar, Riyana, dan Hanoum (2017) mengemukakan bahwa evolusi *Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK)* telah merevolusi berbagai dimensi kehidupan, khususnya dalam bidang pendidikan. Kemajuan ini memungkinkan peningkatan akses terhadap informasi, pengenalan metode pembelajaran yang *inovatif*, dan kemudahan dalam pembelajaran jarak jauh, yang semuanya didorong perkembangan dalam ilmu pengetahuan, *teknologi*, informasi, dan komunikasi telah berpengaruh *signifikan*. Media pembelajaran sangat penting untuk proses pendidikan karena meningkatkan komunikasi dan memudahkan guru untuk memberikan pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran memiliki peran krusial dalam proses pendidikan, tidak hanya dalam menyampaikan pesan dan informasi, tetapi juga dalam memudahkan siswa memahami materi dan meningkatkan *efektivitas* serta kualitas hasil belajar. Penggunaan media pembelajaran yang mengintegrasikan teknologi menjadi kunci dalam menunjang keberhasilan pendidikan, sebab memberikan pengalaman belajar yang interaktif dan menarik. Karena itu, penting bagi kita untuk berupaya memaksimalkan penggunaan media pembelajaran teknologi, tidak hanya dalam kegiatan intrakurikuler seperti pelajaran di dalam kelas, tetapi juga dalam kegiatan *kokurikuler* dan *ekstrakurikuler* yang mendukung dan melengkapi kurikulum formal.

Berdasarkan peraturan Kemdikbudristek Republik Indonesia Nomor 62 Tahun 2014 tentang *Intrakurikuler, Kokurikuler, Ekstrakurikuler*. *Intrakurikuler* adalah kegiatan yang dilakukan dalam lingkungan sekolah atau kurikulum formal. Kegiatan intrakurikuler dapat berupa pembelajaran di kelas, tugas rumah, ujian, dan sebagainya. *Kokurikuler* adalah kegiatan yang dilakukan di luar kurikulum formal, tetapi masih dalam lingkungan sekolah. Kegiatan *kokurikuler* meliputi kegiatan seperti ekstrakurikuler, organisasi siswa, kegiatan seni dan budaya, dan sebagainya. *Kokurikuler* berfungsi sebagai pendukung atau pelengkap pembelajaran formal di kelas. *Ekstrakurikuler* adalah kegiatan yang dilakukan di luar kurikulum formal dan tidak diwajibkan oleh sekolah. Kegiatan

*ekstrakurikuler* meliputi kegiatan seperti olahraga, seni dan budaya, pramuka, dan sebagainya. *Ekstrakurikuler* berfungsi sebagai sarana pengembangan potensi siswa di luar pembelajaran formal di kelas.

Penelitian ini mengkaji kegiatan *intrakurikuler*, khususnya mata pelajaran sejarah, yang menggabungkan berbagai disiplin ilmu-ilmu sejarah. Dalam hal ini, sejarah dianggap sebagai disiplin inti yang menjadi pusat perkembangan proses pembelajaran peneliti.

Pembelajaran sejarah adalah proses pendidikan yang bertujuan untuk mengajarkan pengetahuan dan pemahaman tentang peristiwa, proses, dan tokoh penting dalam sejarah manusia. Pembelajaran sejarah mencakup analisis sejarah, pemahaman tentang sebab-akibat, dan *kritik* terhadap sumber-sumber sejarah.

Belajar tentang sejarah juga dapat membantu siswa menjadi pemikir yang lebih melek *literasi* dan *kritis*, serta menumbuhkan rasa bangga terhadap negara mereka. Sejarah membantu siswa untuk memahami masalah dan perilaku manusia dari masa lalu hingga masa depan, yang merupakan tujuan pendidikan sejarah. Sejarah adalah ilmu yang mempelajari pengalaman hidup manusia masa lalu, dengan fokus khusus pada pengungkapan inkarnasi sebelumnya yang tidak diketahui sehingga generasi sekarang dapat memperoleh manfaat dari dan terinspirasi oleh perbuatan baik di masa lalu. Tujuan pembelajaran sejarah adalah untuk memahami sejarah masa lalu.

Sayono (2013) menyatakan bahwa tujuan pengajaran sejarah di tingkat smp meliputi pengembangan kesadaran sejarah, kemampuan analitis, dan apresiasi terhadap warisan budaya serta identitas nasional. Berikut penjelasan akademis mengenai tujuan-tujuan tersebut:

1. Kesadaran *Temporal* dan *Spasial*: Tujuan utama adalah mengembangkan kesadaran siswa akan pentingnya waktu dan tempat dalam pemahaman sejarah. Siswa diajarkan untuk memahami kontinuitas dan perubahan dalam konteks temporal dan spasial dengan melihat sejarah sebagai proses dinamis yang menghubungkan masa lalu, sekarang, dan masa depan.
2. Kemampuan Kritis dalam Analisis Sejarah: Sejarah diarahkan untuk mengasah kemampuan kritis siswa dalam memahami fakta sejarah secara objektif. Metodologi ilmiah yang digunakan melibatkan analisis sumber sejarah, verifikasi fakta, dan interpretasi berbasis bukti yang akurat dan

dapat dipertanggung jawabkan.

3. Apresiasi terhadap Warisan Sejarah: Pengajaran sejarah bertujuan menanamkan penghargaan siswa terhadap warisan sejarah, seperti artefak, dokumen, dan situs sejarah, yang merupakan saksi bisu peradaban bangsa Indonesia di masa lalu dan dasar pemahaman identitas serta kebudayaan nasional.
4. Pemahaman Proses *Historis* Bangsa: Pembelajaran sejarah dimaksudkan agar siswa memahami pembentukan bangsa Indonesia sebagai entitas yang berkembang sepanjang sejarah. Ini menekankan pemahaman proses historis yang membentuk bangsa di masa lalu dan mempengaruhi dinamika serta perkembangan bangsa saat ini dan masa mendatang.
5. Kesadaran dan Kebanggaan Nasional: Tujuan akhir adalah memupuk kesadaran dan kebanggaan nasional dalam diri siswa.

Peneliti melakukan pra penelitian di SMP IT TAHSIN khusus pada mata pelajaran sejarah kelas VIII pada 5 Januari, yang masih menggunakan media pembelajaran konvensional untuk memperoleh pengetahuan menemukan bahwa mereka terus memegang posisi dominan dalam proses pembelajaran (1) Pembelajaran tetap dilaksanakan dengan menggunakan metode ceramah (*Teacher Centered Learning*), pada saat proses kegiatan belajar mengajar metode pembelajaran berpusat pada peserta didik metode pembelajaran dilakukan dengan satu arah, dimana pendidik menjelaskan dan siswa mendengarkan, (2) Siswa dalam situasi ini belajar secara *pasif* karena mereka hanya memperhatikan apa yang dikatakan guru mereka dan tidak mengajukan pertanyaan. Sikap *pasif* ini berdampak pada kurangnya kreativitas siswa dalam interaksi sosial, yang mempengaruhi pemahaman, *aplikasi*, dan kemampuan analisis mereka terhadap materi sejarah. Penelitian yang dilakukan terhadap siswa menunjukkan bahwa dari 40 siswa, 20 di antaranya memiliki pemahaman yang belum memadai, 30 siswa memiliki penerapan yang belum memadai, dan 20 siswa memiliki kemampuan analisis yang masih kurang dalam pembelajaran sejarah, (3) Peserta didik merasa jenuh ketika mengikuti proses pembelajaran tanpa menggunakan media hal dapat mempengaruhi siswa dalam keterlibatan siswa dalam keterampilan sosial dan berkomunikasi. Selain itu masih terdapat beberapa siswa yang hanya pas mencapai

Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dan dibawah Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yaitu 76. Sebab hal ini bisa mempengaruhi kompetensi dalam memahami, mengingat, dan menginterpretasikan peristiwa - peristiwa sejarah yang tertuang di dalam pelajaran sejarah yang berdampak kepada hasil belajar dan peneliti melakukan *observasi* atau pra penelitian pada guru IPS dengan dengan membahas solusi masalah yang ditemukan oleh peneliti dengan hasil yaitu : ceramah, bercerita, membaca, diskusi. Fathoni et al., (2023) menguatkan bahwa guru-guru masa kini adalah bagian dari kaum *digital immigrant* yang mungkin tidak memiliki cukup pengalaman dalam penggunaan teknologi digital dan menghadapi kesulitan dalam mengintegrasikan perangkat digital ke dalam praktek pengajaran mereka. Selain itu, mereka mungkin merasa kurang nyaman atau canggung saat menggunakan perangkat *digital, aplikasi, atau platform* pembelajaran *online*.

Siswa yang tidak menggunakan media yang tepat selama pembelajaran mereka tidak akan memahami konten yang disediakan guru. Hasil belajar yang tidak terduga dapat muncul dari ini. Karena banyaknya pekerjaan yang diberikan kepada mereka, siswa akan merasa tidak puas dan bahkan mungkin memilih untuk mengabaikan pelajaran karena mereka tidak semangat untuk belajar. Baik hasil belajar maupun partisipasi siswa selama proses pembelajaran dapat terkena dampak negatif dari kondisi ini. Tiga aspek perkembangan didukung oleh pembelajaran, di dalam dan di luar kelas: kognitif, emosional, dan psikomotorik. Hal ini diantisipasi bahwa integrasi materi video, seperti animasi, dalam model pembelajaran akan meningkatkan partisipasi siswa, meningkatkan komunikasi, dan menghasilkan informasi baru yang diperlukan untuk memperoleh fundamental

Pada pelaksanaan, realitas di lapangan menunjukkan bahwa pada proses pembelajaran di sekolah tidak terlepas dari berbagai macam permasalahan, Penelitian yang dilakukan oleh Mulyana E dan rekan-rekan pada tahun 2019, berjudul "Efektivitas Media *Powtoon* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah", Banyak pendidik masih mengadopsi metode pengajaran tradisional dalam menyampaikan materi, yang sering kali hanya melibatkan penjelasan lisan tanpa dukungan objek visual. Metode ini dapat menyebabkan lingkungan pembelajaran menjadi tidak menarik dan mempengaruhi

hasil belajar siswa yang cenderung negatif. Observasi awal menunjukkan bahwa skor rata-rata untuk mata pelajaran Sejarah kelas VII di semester pertama berada di bawah standar Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), yaitu di bawah 65. Hal ini menggarisbawahi pentingnya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Kenyataannya, para siswa cenderung lebih sering menulis materi di buku daripada mendengarkan penjelasan guru secara langsung, yang mengakibatkan kebosanan karena metode pembelajaran yang masih konvensional. Hal ini berdampak pada pemahaman siswa tentang cara belajar, berpikir, dan memotivasi diri yang kurang optimal. Keterlibatan siswa dalam pelajaran juga menjadi kurang karena guru terutama mengandalkan metode komunikasi lisan dan tulisan tanpa menggunakan objek visual yang terkait dengan materi, yang dapat memperkaya proses pembelajaran. Kondisi ini sebagian disebabkan oleh kualitas tenaga pendidik di Indonesia, terutama dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK), yang masih kurang memadai. Data yang dirilis oleh Badan Pusat Statistik (BPS) Indonesia pada tahun 2018 menunjukkan bahwa kualitas pendidik dalam bidang Teknologi Informasi dan Komunikasi (TIK) masih berada pada level yang rendah. Persentase tertinggi tercatat di tingkat Sekolah Menengah Atas (SMA) dan setara, dengan angka 14,43%, diikuti oleh Sekolah Menengah Pertama (SMP) dan setara sebesar 11,33%, serta Sekolah Dasar (SD) dan setara dengan 6,90%.

Dalam rangka peningkatan kualitas pendidikan, para pendidik harus menyusun rencana pembelajaran yang memasukkan strategi-strategi efisien. Salah satu strategi yang mungkin digunakan adalah adopsi paradigma pembelajaran yang mendorong komunikasi dan keterlibatan aktif antara pendidik dan peserta didik. Hasil pembelajaran yang lebih sesuai dengan tujuan pendidikan tertentu akan muncul dari hal ini. Guru harus mempersiapkan yang baik sebelum proses mengajar tidak hanya menguasai materi yang akan diajarkan secara formal tetapi juga harus menguasai materi dari aspek pengembangan. Dalam penyampaian materi guru harus membuat materi yang menarik tidak harus menggunakan media pembelajaran ceramah. Memilih model pembelajaran yang tepat adalah krusial, karena model tersebut berperan sebagai panduan bagi pendidik dan *desainer instruksional* untuk memastikan proses pembelajaran berlangsung secara sistematis. Media pembelajaran seperti video *animasi* memungkinkan siswa untuk belajar dan bekerja

secara aktif dalam kelompok, mempromosikan kerjasama dan penemuan pengetahuan baru. Pemanfaatan media video animasi diharapkan mengembangkan hasil belajar siswa, memudahkan pemahaman materi, dan mendukung proses pembelajaran. Media video animasi seperti *Powtoon*, yang menampilkan gambar dinamis serupa dengan situasi nyata, menjadi alternatif efektif dalam mendukung pencapaian hasil belajar siswa.

Akibat lain dari terhambatnya proses pembelajaran adalah kejelasan posisi dari proses pengembangan pembelajaran dalam pembelajaran sebagai salah satu aspek yang menjadi keunggulan SMP IT Tahsin belum dapat teridentifikasi. Hal ini juga menyebabkan keraguan terhadap langkah pengembangan selanjutnya. Media video animasi pembelajaran adalah salah satu dari berbagai sumber daya yang tersedia untuk digunakan selama proses pembelajaran.

Hidayat (2010) menyatakan penggunaan media visual sebagai berikut:

1. Pembelajaran bermakna dan menyenangkan bagi siswa.
2. Proses belajar mengajar bagi guru ada banyak aspeknya.
3. Menghabiskan waktu dan tenaga menjadi lebih hemat.
4. Meningkatkan hasil akademik siswa.
5. Media pendidikan dapat menumbuhkan pada anak-anak sikap yang baik terhadap pembelajaran.
6. Modifikasi pekerjaan guru untuk membuat pengajaran lebih *efektif* dan produktif

Media video animasi *powtoon* pembelajaran juga telah terbukti dapat membantu dalam menilai berbagai kegiatan proses pembelajaran, seperti penelitian yang dilakukan oleh Erni Rusli Atapukan yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Animasi Berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Sejarah Terpadu Di SMP Negeri 1 Bontonompo Kabupaten Gowa”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran animasi *Powtoon* memiliki dampak pada prestasi siswa dalam mata pelajaran IPS. Adapun penelitian pelaksanaan pembelajaran pada institusi formal menggunakan media video animasi pembelajaran masih sulit ditemukan, sehingga peneliti memilih judul “Efektivitas Media Video Animasi Pembelajaran berbasis *Powtoon* Terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah kelas VIII di IT

Tahsin”. Pada penelitian ini, fokus penelitian yang hendak dikaji yaitu pelaksanaan pembelajaran sejarah di kelas VIII SMP IT Tahsin dengan menggunakan media video animasi pembelajaran.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berlandaskan pada latar belakang, identifikasi, dan batasan masalah yang telah disebutkan di atas, maka rumusan dari masalah yang akan diteliti secara umum rumusan masalahnya adalah

“Bagaimana Efektivitas Media Video Animasi Pembelajaran *Powtoon* terhadap Hasil Belajar Siswa dalam Pembelajaran Sejarah kelas VIII di SMP IT Tahsin.”

Secara khusus rumusan masalah yang diajukan penulis untuk penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar belajar kognitif siswa dalam aspek memahami (C2) dalam pembelajaran sejarah materi kedatangan bangsa jepang kelas VIII?
2. Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar belajar kognitif siswa dalam aspek menerapkan (C3) dalam pembelajaran sejarah materi kedatangan bangsa jepang kelas VIII?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan media video animasi pembelajaran *powtoon* terhadap hasil belajar belajar kognitif siswa dalam aspek menganalisis (C4) dalam pembelajaran sejarah materi kedatangan bangsa jepang kelas VIII?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan umum untuk mengetahui media video animasi dalam meningkatkan kualitas hasil belajar sejarah pada siswa SMP IT Tahsin Kelas VIII. Adapun tujuan khusus dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui efektivitas media video animasi dalam C2 pada aspek memahami dalam pembelajaran sejarah materi kedatangan bangsa jepang di SMP?
2. Untuk mengetahui efektivitas media video animasi dalam C3 pada aspek menerapkan dalam pembelajaran sejarah materi kedatangan bangsa jepang di SMP?
3. Untuk mengetahui keefektifan media video animasi dalam C4 pada aspek menganalisis dalam pembelajaran sejarah materi kedatangan bangsa jepang

pada masa penjajahan di SMP?

Evaluasi terhadap media video animasi diperlukan untuk menentukan keberhasilannya sebagai sarana penunjang yang meningkatkan pemahaman siswa pada pembelajaran sejarah di tingkat SMP, serta untuk mendukung efisiensi guru dalam mengajar.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Berdasarkan pada tujuan penelitian di atas, maka manfaat yang ingin dicapai pada penelitian ini adalah sebagai berikut:

##### **1. Manfaat teoritis**

Temuan penelitian dapat digunakan untuk menambahkan data empiris mengenai konten video animasi pembelajaran yang memenuhi persyaratan untuk digunakan sebagai sumber daya bagi siswa sekolah menengah pertama dan sebagai panduan untuk membuat konten video pembelajaran.

##### **2. Manfaat praktis**

###### **a. Manfaat untuk penelitian selanjutnya**

Penelitian ini diharapkan mampu sebagai rujukan bagi penelitian selanjutnya untuk peneliti mendalam atau lanjutan tentang media video pembelajaran dikemudian hari.

###### **b. Manfaat untuk orang tua dan tenaga pendidik (Guru)**

Penelitian ini diharapkan mampu sebagai variasi dan inovasi sebagai media pembelajaran untuk pembelajaran efektif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

##### **3. Manfaat untuk Siswa**

Penelitian ini diharapkan mampu meningkatkan stimulus dan hasil belajar siswa-siswi dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

