

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Sejarah merupakan mata pelajaran yang membahas peristiwa penting di masa lalu yang terjadi di Indonesia maupun dunia, mata pelajaran sejarah di Sekolah Menengah Atas maupun sederajat diberlakukan mulai dari jenjang kelas satu SMA, dalam kurikulum merdeka. Mata pelajaran sejarah merupakan pembahasan atas pengetahuan masa lalu yang dikontekstualisasi 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 dan kejadian masa lalu, selaras dengan pendapat (Isjoni, 2007 : 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.

Pembelajaran sejarah merupakan suatu aktifitas belajar mengajar yang dilakukan oleh pendidik dengan cara menjelaskan kepada siswa tentang gambaran kehidupan masyarakat pada masa lampau yang menyangkut peristiwa – peristiwa penting dan memiliki arti khusus (Latif, 2006 : 99). Mempelajari sejarah merupakan suatu jenis berpikir yang disebut dengan pemikiran historis, dimana tujuan dari pembelajaran sejarah yaitu untuk memberikan pengetahuan tentang fakta – fakta dari sejarah yang harus diketahui dan dimengerti oleh setiap warga negara Indonesia sesuai dengan tingkat pendidikannya. Tujuan yang diharapkan

dalam pembelajaran sejarah akan tercapai apabila siswa mampu memahami, mendalami, dan menghayati berbagai macam peristiwa – peristiwa sejarah yang ada, kemudian mampu untuk mengambil makna dan nilai – nilai dari peristiwa sejarah yang telah terjadi pada masa lampau.

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 lalu terhadap kondisi politik, sosial, ekonomi, hubungan internasional dan dampak terhadap pergerakan nasional. Pembelajaran sejarah tentunya tidak hanya menceritakan kenyataan yang terjadi dimasa lalu, namun dapat menemukan sebab akibat dari suatu kejadian dengan 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 : 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 hal tersebut.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai alat yang digunakan guru untuk memberikan informasi kepada siswa dalam menyampaikan materi pembelajaran secara nyata maupun visual mengenai suatu konsep atau gagasan

pokok suatu materi. Bagi siswa, media pembelajaran yang digunakan oleh guru dapat berfungsi sebagai sarana penyampaian informasi materi pembelajaran, sehingga mendorong siswa untuk lebih aktif dalam proses belajar. (Arsyad, 2015:10) mendefinisikan media pembelajaran sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan informasi dalam proses belajar mengajar sehingga dapat merangsang perhatian dan minat belajar siswa.

Video merupakan suatu media yang sangat efektif untuk membantu proses pembelajaran, video kaya akan informasi dan tuntas karena sampai kehadapan siswa secara langsung, video menambah dimensi baru terhadap pembelajaran sejarah. Hal ini karena video dapat menyajikan gambar bergerak dan bersuara. Kemampuan video dalam memvisualisasikan materi sangat efektif untuk menyampaikan materi yang bersifat dinamis. Pengemasan media video ini dikombinasikan dengan animasi.

Animasi adalah suatu kegiatan menghidupkan, menggerakan benda mati. Suatu benda mati diberikan dorongan kekuatan, semangat dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak atau hanya terkesan hidup. Jadi animasi merupakan objek mati yang di diproyeksikan menjadi gambar bergerak yang seolah – olah hidup sesuai dengan karakter yang dibuat dari beberapa kumpulan gambar yang berubah beraturan dan bergantian sesuai dengan rancangan, sehingga video yang ditampilkan lebih variatif dan gambar – gambar menarik dan berwarna yang mampu meningkatkan daya tarik belajar.

Video, film, slide, suara, dan materi serupa hanya dianggap sebagai alat bantu mengajar pada tahap awal pengembangan media pendidikan (Yosi Melinda, Luluk Ilma, Nun, 2024:37). Salah satu proses yang digunakan dalam

media pembelajaran untuk terus mengalami perubahan dari tahun ke tahun disebut pengembangan. Dalam hal ini, pembuatan materi pendidikan juga dapat dianggap sebagai penyempurnaan dari desain yang sudah ada. Seorang guru dapat menggunakan berbagai macam materi pembelajaran, termasuk media audio visual, visual, dan auditori.

Meskipun guru dapat menggunakan beragam sumber belajar, banyak yang masih menggunakan PowerPoint atau media pembelajaran lainnya dalam pembelajaran mereka. Hal ini menyebabkan siswa menjadi kurang tertarik pada guru yang terus-menerus menggunakan sumber daya tersebut karena mereka sudah tahu bahwa guru tersebut akan menggunakan PowerPoint dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) SMA Negeri 8 Kota Jambi, ditemukan beberapa permasalahan dalam proses pembelajaran, antara lain guru menggunakan bahan ajar yang sama, seperti lembar kerja siswa, buku cetak, kurangnya guru memperhatikan siswa yang ribut, kurangnya sarana dan prasarana di sekolah seperti proyektor yang tersedia dalam jumlah terbatas, sehingga pembelajaran menjadi membosankan.

Mengingat hal ini, strategi pendidikan yang memanfaatkan teknologi media, khususnya video animasi, diperlukan perhatian siswa dapat terpancing dengan penggunaan karakter animasi, yang sering digunakan untuk tujuan pendidikan. Media yang digunakan adalah materi kedatangan Jepang ke Indonesia dikarenakan siswa sedang belajar dengan materi ini dan guru merasa kesulitan dalam menjelaskan materi dengan terbatasnya media pembelajaran yang digunakan seperti hanya power point saja yang membuat pembelajaran

monoton, berbasis video animasi yang sesuai untuk digunakan dalam proses pembelajaran dan dirancang untuk memaksimalkan hasil belajar siswa. Berdasarkan latar belakang tersebut, peneliti memberikan judul penelitian. **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Sejarah Melalui Materi Kedatangan Jepang Ke Indonesia Kelas XI 2.3 SMA Negeri 8 Kota Jambi”.**

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana proses pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan minat pada pelajaran sejarah melalui materi kedatangan Jepang ke Indonesia ?
2. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan minat pada pelajaran sejarah melalui materi kedatangan Jepang ke Indonesia ?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan minat pada pelajaran sejarah melalui materi kedatangan Jepang ke Indonesia.
2. Untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran video animasi untuk meningkatkan minat pada pelajaran sejarah melalui materi kedatangan Jepang ke Indonesia.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Bagi Guru

- a. Untuk lebih memanfaatkan teknologi dan menambah wawasan guru dalam mengajar.
- b. Untuk mempermudah dalam proses belajar mengajar.
- c. Untuk menambah kreativitas guru.

2. Bagi Peneliti

- a. Untuk menambah pengetahuan peneliti dalam pembelajaran.
- b. Untuk menjadikan pedoman dalam menggunakan media pembelajaran audio visual berbasis animasi.

3. Bagi siswa

- a. Untuk menambah minat dalam pembelajaran.
- b. Untuk membantu meningkatkan daya ingat siswa dalam belajar.

4. Bagi sekolah

- a. Untuk membantu para guru dalam mengajar.
- b. Untuk meningkatkan daya tarik siswa dalam belajar.

1.5 Spesifikasi produk media

Item yang perlu dibuat adalah :

- a. Media audio visual adalah media pembelajaran yang menampilkan gambar bersuara yang bergerak dalam menyampaikan suatu materi atau gagasan pendapat
- b. Materi yang digunakan dalam media ini yaitu Penduduk Jepang di Indonesia.
- c. Pengembangan menggunakan aplikasi Canva.
- d. Video animasi ini berdurasi selama 10 menit, dengan format file MP4.

1.6 Pentingnya Pengembangan

Melakukan pengembangan dan menguji kelayakan dari Media Pembelajaran Audio Visual berbasis Animasi kepada siswa atau peserta didik. media ini perlu dikembangkan agar dapat membantu mempermudah guru dalam proses pembelajaran danuntuk meningkatkan minat siswa dalam proses belajar, terkhususnya pada materi Kedatangan Jepang Ke Indonesia Kelas XI SMA Negeri 8 Kota Jambi.

1.7 Batasan Pengembangan dan Asumsi

Pengembangan media audio visual ini dilakukan agar dapat membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menarik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dalam belajar yang di asumsikan tercapainya tujuan pembelajaran dengan nilai yang bagus.

a) Batasan Pengembangan

Peneliti melakukan pengembangan pada media audio visual berbasis animasi yang memiliki batas pengembangan sebagai berikut:

- a. Pengembangan media ini dilakukan pada kelas XI 2.3 SMA Negeri 8 Kota Jambi.
- b. Materi yang digunakan dalam media audio visual ini adalah Kedatangan Jepang Ke Indonesia.
- c. Media pembelajaran ini dapat di saksikan oleh pendidik dan peserta didik.

b) Asumsi

Peneliti media pembelajaran audio visual berbasis animasi mengenai materi Kedatangan Jepang di Indonesia terdapat asumsi sebagai berikut.

- a. Materi Audio visual berbasis animasi digunakan agar siswa dapat memahami materi atau teori dengan mudah, dan siswa dapat belajar secara mandiri.
- b. Media audio visual berbasis animasi ini dapat digunakan dalam membantu siswa dan guru dalam proses belajar mengajar di SMA Negeri 8 Kota Jambi.

1.8 Definisi Istilah

Definisi istilah yang digunakan dalam pengembangan media audio visual berbasis animasi sebagai berikut:

- a. Media Pembelajaran

Menurut (Yolandasari 2020:17) merupakan proses memberikan bimbingan atau bantuan kepada peserta didik dalam melakukan proses belajar.

- b. Media Audio visual

Menurut (Wina Sanjaya, 2014) merupakan media yang mengandung unsur suara dan gambar, seperti rekaman video, slide suara, dan film.

- c. Animasi

Menurut (Vaughan 2004) merupakan usaha untuk membuat presentasi statis menjadi hidup.

- d. ADDIE

Menurut (Pribadi 2016) model pembelajaran ADDIE adalah model yang digunakan untuk merancang dan mengembangkan program pembelajaran yang meliputi analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

