

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Pembelajaran merupakan sebuah manifestasi dari penyelenggaraan kurikulum yang menuntut sebuah aktivitas, kreatifitas dan daya imajinasi guru dalam menciptakan dan menumbuhkan minat peserta didik untuk mengikuti kegiatan yang telah di programkan secara efektif dan menyenangkan. pembelajaran merupakan sebuah proses komunikasi dua arah yang diharapkan dapat memberikan dampak positif bagi penalaran bahan ajar oleh peserta didik. Pembelajaran era 4.0 menuntut pendidik agar dapat memanfaatkan perkembangan digital dengan sebaik-baiknya.

Implemetasi teknologi informasi dan komunikasi di era digital dalam bidang pendidikan dapat kita lihat dari penggunaan media pembelajaran yang interaktif. Media merupakan segala sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari seseorang kepada orang lain sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, bahkan perhatian peserta didik dalam mencapai tujuan dari pembelajaran. Berbagai macam definisi mengenai media, seperti NEA (*National Education Association*) menjelaskan bahwa media merupakan bentuk-bentuk komunikasi baik tercetak maupun audiovisual seta peralatannya.

Raudhatul jannah (2009;1) menjelaskan, melalui AECT (*Association Of Education dan Communication Technology*) mengemukakan bahwa media sebagai salah segala bentuk dan saluran yang digunakan orang untuk menyalurkan pesan/informasi. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang digunakan atau disediakan oleh guru yang penggunaannya dituangkan kedalam tujuan dan isi pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran serta mencapai kompetensi pembelajaran yang telah ditetapkan.

Dewasa ini, perkembangan media pembelajaran sangat bervariasi. Salah satunya adalah media pembelajaran berbasis audiovisual. Media pembelajaran berbasis audiovisual menjadi salah satu jenis media yang penggunaannya efisien dan memberikan corak baru dalam penyampaian materi ajar kepada peserta didik. Dewasa ini, media pembelajaran berbasis audiovisual banyak dikembangkan dalam berbagai *platform* atau *software* yang memudahkan pendidik untuk menuangkan kreatifitas dan daya imajinasi nya kedalam bentuk video pembelajaran yang menarik melalui penggunaan media pembelajaran audiovisual, diharapkan dapat memudahkan guru dalam menyampaikan materi. Berbagai macam jenis platform yang digunakan untuk membuat media pembelajaran berbasis audiovisual, salah satunya adalah *Powtoon*.

Powtoon merupakan salah satu aplikasi yang banyak digunakan untuk membuat video pembelajaran yang menarik. Melalui aplikasi web online pengguna dapat membuat presentasi dengan fitur animasi yang sangat menarik, diantaranya animasi tulisan tangan, animasi kartun, efek transisi yang jelas dan pengaturan time line yang sangat sederhana. Hampir semua fitur dapat diakses dalam satu layar, yang membuat *Powtoon* mudah digunakan dalam proses pembuatan sebuah paparan. Aplikasi *Powtoon* dapat diakses oleh siapapun termasuk guru maupun peserta didik (Kholilurrohmi, 2017). Selain itu, untuk membuat video animasinya juga terbilang cukup mudah karena fitur-fitur yang tersedia cukup lengkap. Hal ini tentu saja mempermudah guru dalam membuat video pembelajaran yang menarik bagi peserta didik khususnya untuk mata pelajaran sejarah peminatan.

Mata pelajaran sejarah peminatan merupakan mata pelajaran wajib yang diberikan kepada kelas IPS mulai dari kelas 10 sampai kelas 12. Berdasarkan hasil analisis Peneliti melalui metode wawancara dan penyebaran angket di kelas X IPS 3, peneliti dapat menyimpulkan bahwa Mata pelajaran ini dipandang sebagai mata pelajaran yang padat materi dan hapalan. Sebagian peserta didik menganggap merupakan mata pelajaran yang membosankan dan terkesan tidak menarik dikarenakan membahas mengenai masa lalu, Terlebih lagi penggunaan media dan metode pembelajaran yang sebelumnya diterapkan oleh guru cenderung konvensional dan berpusat kepada guru. Namun pada hakikatnya, mata pelajaran ini merupakan salah satu mata pelajaran yang penting bagi peserta didik., Sehingga guru sejarah harus memiliki solusi yang tepat agar mata pelajaran

ini dapat tersampaikan dengan baik melalui penggunaan Media pembelajaran yang menarik. khususnya disekolah SMA Negeri 21 Medan.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti mencoba untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik bagi peserta didik sehingga dapat menghilangkan “stigma negatif” tentang pembelajaran sejarah yang penuh dengan materi dan hafalan. Pengembangan Media Pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa tahapan. Dimulai dari mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dalam materi dan media pembelajaran dengan melakukan observasi, wawancara dan angket kepada guru. Berdasarkan dari hasil identifikasi lapangan, dibuatlah rancangan media pembelajaran menarik dan efisien baik dari segi tampilan maupun isi. Produk yang dihasilkan divalidasi oleh validator ahli materi dan media serta melakukan uji respon peserta didik kemudian disebarluaskan melalui media social seperti *whatsapp* dan *Youtube*.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan dari latar belakang yang telah di jelaskan diatas, maka dapat ditarik beberapa masalah yang berkaitan dengan penelitian. Antara lain :

- 1.2.1 Pembelajaran sejarah yang terkesan padat materi mengakibatkan peserta didik kurang tertarik untuk mempelajari sejarah. Sehingga pengembangan media pembelajaran yang gsesuai diharapkan mampu menumbuhkan minat dan hasil belajar peserta didik.

1.2.2 Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi di abad 21 menuntut Kemampuan guru dalam membuat media pembelajaran sederhana namun menarik bagi peserta didik dengan memanfaatkan teknologi digital.

1.3 Batasan Masalah

Masalah yang diteliti dibatasi pada Pengembangan Media Pembelajaran Audiovisual Dengan Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Untuk Peserta didik Kelas X SMA. Uji kelayakan media yang dikembangkan berdasarkan ahli materi, ahli media dan respon peserta didik kelas 10 SMA Negeri 21 Medan.

1.4 Rumusan Masalah

1. Bagaimana kelayakan Media Pembelajaran berbasis Audiovisual Dengan Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Untuk Peserta didik Kelas X SMA?
2. Bagaimana efektivitas pada Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Audiovisual Dengan Aplikasi *Powtoon* Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Untuk Peserta didik Kelas X SMA?

1.5 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian tersebut :

1. Untuk mengetahui kelayakan Media Pembelajaran berbasis Audiovisual Dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan Untuk Peserta didik Kelas X SMA.
2. Untuk mengetahui efektivitas Pengembangan Media Pembelajaran berbasis Audiovisual dengan Aplikasi Powtoon Pada Mata Pelajaran Sejarah Peminatan untuk Peserta didik Kelas X SMA.

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan dan referensi guna pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media teknologi dan informasi, khususnya media pembelajaran Sejarah berbasis Audiovisual yang dikembangkan oleh peneliti

2. Manfaat praktis

a. Bagi Peserta Didik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan alternatif pembelajaran sejarah kepada peserta didik sehingga peserta didik dapat mengakses materi pembelajaran kapanpun dan di manapun.

b. Bagi Tenaga Pendidik

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman dan menambah wawasan terhadap alternatif media pembelajaran yang menarik dan bermanfaat bagi kegiatan pembelajaran Sejarah Peminatan.

c. Bagi Penelitian Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumber referensi dalam pengembangan media pembelajaran berbasis Audiovisual.

1.6 Spesifikasi Produk

Media Pembelajaran berbasis Audiovisual dengan menggunakan aplikasi Powtoon termasuk dalam media pembelajaran online dan berisi materi pembelajaran yang disusun secara sistematis dan efisien berdasarkan kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran yang terdapat dalam kurikulum.

Spesifikasi laptop atau computer (pc) yang digunakan untuk mengoperasikan media pembelajaran berbasis Audiovisual *Powtoon* adalah sebagai berikut:

- a. Processor : Quad Core Celeron atau di atasnya
- b. RAM : minimal 1 Gb
- c. VGA : on board
- d. Koneksi internet yang stabil