

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pendidikan termasuk salah satu sektor penting dalam proses meningkatkan kualitas seseorang. Pendidikan bukan hanya dinilai sebagai sarana menyiapkan individu dengan tingkat keterampilan yang tinggi, namun juga memiliki cakupan yang lebih luas yaitu sebagai sarana menciptakan individu yang berkualitas baik dalam hal intelektual, sosial, dan emosional yang berguna bagi kehidupan di masa depan.

Dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2003 pasal 3 menyatakan tujuan pendidikan nasional adalah mengembangkan potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Berdasarkan isi Undang-Undang tersebut dapat disimpulkan bahwa pendidikan di Indonesia memiliki tujuan untuk memberikan arah terhadap pelaksanaan pendidikan untuk mempersiapkan bangsa yang lebih baik, salah satu cara yang dapat dilakukan agar dapat mencapai tujuan tersebut yaitu dengan memberikan pembelajaran sejarah di sekolah.

Pembelajaran sejarah sebagai sarana pendidikan memiliki peran penting untuk membentuk kepribadian bangsa serta kualitas manusia. Melalui pembelajaran sejarah dapat menanamkan pengetahuan yang berguna untuk meningkatkan kecerdasan, membentuk pola pikir, maupun sikap, sehingga diharapkan memiliki rasa kebangsaan serta nasionalisme yang tinggi, untuk mencapai itu diperlukannya

peran pendidik sebagai tenaga pendidik yang mampu memberikan pemahaman sejarah kepada peserta didik. Agar proses pembelajaran berjalan dengan baik, salah satu hal penting yang harus diperhatikan pendidik adalah penggunaan media dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran menjadi salah satu indikator penunjang sehingga kegiatan belajar mengajar dapat berjalan dengan lancar. Media pembelajaran sendiri memiliki artian semua hal yang bisa dipakai pendidik guna mengirimkan pesan berupa materi yang akan dipelajari antara pendidik kepada peserta didik. Terdapat banyak jenis media pembelajaran yang bisa diterapkan pendidik dalam proses belajar mengajar.

Pada abad 21 ini, pendidik hendaknya sudah mampu mengoperasikan media pembelajaran modern, contohnya media pembelajaran berbasis audio visual maupun berbasis computer. Namun hal tersebut belum sepenuhnya dapat di implementasikan, dimana banyaknya pendidik yang masih menggunakan media pembelajaran klasik berbasis cetak seperti halnya media pembelajaran buku paket ataupun buku teks dalam proses pembelajaran, khususnya pada mata pelajaran sejarah. Maka tidak heran kemudian akan mengakibatkan peserta didik yang merasa jenuh, bosan bahkan cenderung pasif selama proses pembelajaran yang kemudian akan berdampak pada minimnya pemahaman sejarah yang didapat peserta didik. Oleh sebab itu pendidik tidak hanya dituntut memiliki ilmu yang luas mengenai bidang studi yang diajarkan, namun lebih jauh seorang pendidik juga harus mampu menyalurkan pengetahuan kepada peserta didik

Berdasarkan penelitian awal yang peneliti lakukan, diketahui pendidik sering kali menerapkan metode ceramah dan hanya menggunakan buku teks atau buku

paket sebagai media pembelajaran utama. Kondisi ini kemudian memberikan dampak terhadap rendahnya hasil nilai belajar peserta didik, hal ini dapat terlihat melalui soal tes harian diberikan oleh pendidik. Peserta didik mendapatkan nilai rata-rata yang rendah dan tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) mata pelajaran yaitu sebesar 70. Contoh pada tes harian materi “Masuk dan Berkembangnya Agama Islam di Indonesia” di kelas X didapatkan nilai rata-rata peserta didik sebesar 53,50%. Maka berdasarkan permasalahan tersebut diperlukannya inovasi penggunaan media pembelajaran yang akan berguna meningkatkan hasil nilai belajar peserta didik. Adapun kreasi baru dalam media pembelajaran yang dapat dilakukan guru adalah penggunaan teknologi.

Kemajuan teknologi pada masa modern memberikan dampak yang signifikan pada seluruh bagian kehidupan termasuk dalam dunia pendidikan. pendidik dapat memanfaatkan teknologi menjadi media pembelajaran untuk menyampaikan ilmu pengetahuan kepada peserta didik. Media pembelajaran dalam berbagai bentuk yang dapat digunakan untuk meningkatkan pengalaman belajar kearah tertentu yang diciptakan pendidik itu sendiri, adapun contoh media pembelajaran yang memanfaatkan kemajuan teknologi yang dapat dipakai seperti halnya video animasi.

Media pembelajaran video animasi adalah alat bantu dalam proses pembelajaran yang terdiri dari potongan gambar bergerak dilengkapi dengan suara. Menggunakan media pembelajaran video animasi dapat merangsang pikiran, perasaan, serta memotivasi peserta didik melalui gambar bergerak serta suara (Fitriana, 2014:9). Animasi sendiri dibagi menjadi beberapa jenis, salah satunya

animasi 3 dimensi, animasi jenis ini dikembangkan menggunakan bantuan *software* komputer. Animasi 3 dimensi akan menghasilkan kualitas yang terlihat lebih hidup dan nyata, sehingga akan membuat menarik. Dahulu dalam proses pembuatan animasi 3 dimensi masih sangat rumit dan kompleks, harus dikerjakan secara manual mulai dari membentuk karakter sampai membuat pergerakan animasinya.

Seiring perkembangan teknologi yang semakin pesat, membuat animasi 3 dimensi dapat dilakukan dengan mudah, hal ini terbukti dengan banyaknya aplikasi yang digunakan guna membuat animasi 3 dimensi, salah satunya aplikasi Plotagon. Aplikasi ini menyediakan fitur-fitur yang dapat mempermudah proses pembuatan video animasi 3 dimensi seperti halnya dapat menciptakan karakter yang diinginkan dengan memilih postur wajar, warna kulit, bentuk mata, warna mata, model rambut, warna rambut, serta dapat memilih pakaian. Selain itu, disediakan pula fitur untuk memilih gerakan karakter animasi, memilih *background* video, dan memasukkan suara. Namun dibalik kemudahan yang diberikan untuk menciptakan video animasi 3 dimensi, Plotagon juga memiliki kelemahan, aplikasi tidak mendukung untuk melakukan pengeditan video dalam durasi yang lama, oleh sebab itu masih diperlukannya aplikasi pendukung lainnya yaitu Capcut. Aplikasi ini digunakan untuk melakukan pengeditan agar media pembelajaran video animasi 3 dimensi lebih menarik lagi. Disediakan fitur yang memudahkan dalam proses pengeditan seperti dapat menambahkan tulisan bergerak, *effect* video, maupun dapat memasukkan *backsound*. Video animasi 3 dimensi yang telah dikembangkan, selanjutnya dapat dioperasikan kapan dan dimana saja, sebab media pembelajaran dapat diakses menggunakan *smartphone*, maupun laptop

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik melakukan penelitian pengembangan yang berjudul **“Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi 3 Dimensi Pada Pembelajaran Sejarah Materi Kerajaan Islam di Indonesia Untuk Kelas X SMA Swasta Muhammadiyah 10 Rantauprapat”**

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, peneliti mengidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pendidik yang masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar di SMA Swasta Muhammadiyah 10 Rantauprapat, adapun media yang sering digunakan adalah buku paket
2. Peserta didik membutuhkan media pembelajaran yang inovatif untuk meningkatkan pemahaman peserta didik dalam pembelajaran sejarah
3. Belum adanya pengembangan media pembelajaran video animasi 3 dimensi

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, agar penelitian dapat terarah, maka perlu dilakukan pembatasan masalah yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran video animasi 3 dimensi menggunakan aplikasi Plotagon dan Capcut pada materi pembelajaran sejarah zaman kerajaan Islam di Indonesia

1.4 Rumusan Masalah

Pada penelitian pengembangan ini, adapun rumusan masalah yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran video animasi 3 dimensi di SMA Swasta Muhammadiyah 10 Rantauprapat
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran video animasi 3 dimensi di SMA Swasta Muhammadiyah 10 Rantauprapat

1.5 Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui tingkat kelayakan media pembelajaran video animasi 3 dimensi untuk kelas X di SMA Swasta Muhammadiyah 10 Rantauprapat
2. Untuk mengetahui keefektifan media pembelajaran video animasi 3 dimensi untuk kelas X di SMA Swasta Muhammadiyah 10 Rantauprapat

1.6 Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini diharapkan dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Bagi Peneliti

Menambah pengalaman serta wawasan peneliti mengenai pengembangan media pembelajaran video animasi 3 dimensi

2. Bagi Guru

Media pembelajaran yang dihasilkan dapat digunakan oleh guru dalam proses pembelajaran sejarah, khususnya pada materi pembelajaran zaman kerajaan-kerajaan Islam di Indonesia

3. Bagi Peserta Didik

Media pembelajaran dapat digunakan oleh peserta didik yang dapat membantu memahami materi pembelajaran, mudah diakses dimanapun dan kapanpun, dapat menciptakan pengalaman belajar yang baru dan dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik

