

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Pendidikan merupakan suatu faktor penentu pada keberhasilan suatu bangsa dan juga memegang peranan penting dalam upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa adalah melalui Pendidikan Formal. Terlaksananya pendidikan formal di tandai dengan penyelenggaraan proses pembelajaran yang melibatkan guru, siswa dan perangkat yang mendukung proses pembelajaran tersebut. Oleh sebab itu, penyelenggaraan pendidikan harus dilaksanakan dengan perencanaan dan proses yang matang agar hasil yang didapatkan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Pada proses pembelajaran komponen yang memegang peranan penting agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran adalah bahan pelajaran, kegiatan belajar mengajar, metode, alat dan sumber. Alat bantu pada pembelajaran berupa papan tulis, globe, kapur, gambar, diagram, slide, video dan sebagainya.

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi mendorong seorang guru untuk melakukan upaya-upaya pembaharuan dalam pemanfaatan hasil-hasil teknologi dalam proses pembelajaran. Para guru dituntut agar mampu menggunakan alat pembelajaran yang disediakan oleh sekolah agar pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien sesuai dengan tujuan yang telah ditentukan. Selain menggunakan alat-alat yang telah tersedia, guru dituntut juga

untuk dapat mengembangkan keterampilan dalam membuat media pembelajaran yang belum tersedia, agar dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Munculnya media sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memiliki arti yang cukup penting, karena dalam proses pembelajaran ketidakjelasan bahan yang disampaikan oleh guru dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara. Kesulitan bahan yang akan disampaikan kepada siswa dapat disederhanakan dengan bantuan suatu media. Media pembelajaran dapat mewakili apa yang kurang mampu pengajar ucapkan melalui kata-kata maupun kalimat tertentu. Dengan demikian kehadiran media pembelajaran dapat membuat siswa lebih mudah mencerna materi pembelajaran. Hal ini berlaku untuk semua mata pelajaran khususnya mata pelajaran sejarah. Penggunaan media dalam pembelajaran sejarah memiliki manfaat sebagai alat bantu untuk menggambarkan peristiwa sejarah sedemikian rupa sehingga lebih memudahkan siswa untuk memahami materi pembelajaran.

Beberapa pilihan media yang dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran sejarah salah satunya adalah media video. Video adalah jenis media pembelajaran yang mempunyai unsur suara dan unsur gambar sehingga mempunyai kemampuan yang lebih baik dari media lainnya. Dalam pemanfaatan media video pada pembelajaran sejarah dapat dikombinasikan dengan aplikasi. Aplikasi merupakan perangkat lunak yang menggabungkan beberapa fitur tertentu dengan cara yang dapat diakses oleh pengguna yang dapat menampilkan beberapa kumpulan gambar yang disusun untuk membuat suatu objek yang akan dijelaskan.

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

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada tanggal 01 Januari 2023 di Madrasah Aliyah Swasta Al Washliyah Marbau diperoleh informasi bahwa sekolah menyediakan buku paket pelajaran sebagai sumber belajar pokok dan lembar kerja siswa (LKS) sebagai penunjang. Buku-buku tersebut berupa teks yang cenderung bersifat informative sehingga kurang menarik perhatian siswa dalam belajar sejarah, Hasil wawancara dengan guru diperoleh informasi bahwa pihak sekolah sudah menyediakan sarana media belajar berupa LCD, Proyektor dan Speaker. Namun penggunaannya masih terbatas pada media power point. Keadaan ini disebabkan oleh jaranginya guru dalam menggunakan media pembelajaran saat proses pembelajaran dan keterbatasan waktu dalam pembuatan suatu media pembelajaran dan juga Guru yang mengajarkan mata pelajaran

Sejarah merupakan guru Jurusan Ekonomi sehingga pembelajaran sejarah yang diajarkan kurang dimengerti oleh para siswa dan mengakibatkan hasil belajar para siswa/I tergolong cukup rendah.

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti mencoba untuk mengembangkan suatu media pembelajaran yang dapat merangsang para peserta didik untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran sejarah. Pengembangan Video Pembelajaran ini dilakukan dengan beberapa tahap. Dimulai dari mengidentifikasi kewajiban peserta didik dalam memahami materi dan media pembelajaran dengan melakukan observasi kepada para peserta didik. Berdasarkan dari hasil tinjauan lapangan, dibuatlah suatu rancangan media pembelajaran menarik dan efisien baik dari segi isi dan juga tampilan. Produk yang dihasilkan akan divalidasi oleh validator ahli materi dan media serta melakukan uji coba produk kepada peserta didik kemudian ditampilkan melalui layar proyektor.

Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul: **“Pengembangan Video Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Masuk dan Berkembangnya Agama Islam di Indonesia Untuk Kelas X M.A Swasta Al-Washliyah Marbau”**.

1.2. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka yang menjadi identifikasi masalah penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Jarangnya penggunaan media pembelajaran

2. Keterbatasan waktu untuk membuat suatu media pembelajaran seperti video pembelajaran.
3. Perlu adanya dikembangkan media pembelajaran terutama media video pembelajaran berbasis aplikasi *Powtoon*.
4. Siswa membutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik

1.3. Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada bagaimana kelayakan media pembelajaran dan efektivitas penggunaan dalam pembelajaran sejarah terkait minimnya penggunaan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran sejarah, dengan menggunakan suatu aplikasi. Adapun batasan masalahnya adalah pengembangan video pembelajaran sejarah berbasis aplikasi *powtoon* pada materi masuk dan berkembangnya agama islam di indonesia untuk kelas X M.A Swasta Al-Washliyah Marbau.

1.4. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah, identifikasi masalah dan batasan masalah yang terdapat di atas, maka penelitian ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana Kelayakan Video Pembelajaran Sejarah berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Masuk dan Berkembangnya Agama Islam di Indonesia Untuk Kelas X M.A Swasta Al-Washliyah Marbau ?.
2. Bagaimana keefektivan dalam meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan Video Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi *Powtoon*

Pada Materi Masuk dan Berkembangnya Agama Islam di Indonesia Untuk Kelas X M.A Swasta Al-Washliyah Marbau ?

1.5. Tujuan Penelitian

Berdasarkan perumusan masalah yang terdapat diatas, maka tujuan penelitian ini antara lain adalah:

1. Untuk mengetahui bagaimana Kelayakan Video Pembelajaran Sejarah berbasis Aplikasi *Powtoon* Pada Materi Masuk dan Berkembangnya Agama Islam di Indonesia Untuk Kelas X M.A Swasta Al-Washliyah Marbau.
2. Untuk mengetahui Keefektivan Video Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi *Powtoon* dalam meningkatkan hasil belajar siswa Pada Materi Masuk dan Berkembangnya Agama Islam di Indonesia Untuk Kelas X M.A Swasta Al-Washliyah Marbau.

1.6. Manfaat penelitian

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penulisan tentang Video Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi *Powtoon* untuk kelas X Pada Materi Masuk dan Berkembangnya Agama Islam di Indonesia dapat memberikan sumbangan informasi terkait pengembangan media pembelajaran.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi Penulis, memberikan tambahan pengetahuan dan wawasan dalam menghasilkan media pembelajaran menarik untuk mata pelajaran sejarah.
- b. Bagi Guru, pengembangan media pembelajaran ini dapat membantu guru sejarah dalam proses pembelajaran dan menjadi sumber inspirasi dalam pembuatan media pembelajaran lainnya.
- c. Bagi Siswa, penulisan pengembangan Video Pembelajaran Sejarah Berbasis Aplikasi *Powtoon* untuk meningkatkan motivasi serta hasil belajar siswa dalam belajar sejarah.

